

# MAG

OHNE KOMPROMISSE



# ULTRA 64

**20 SEITEN**

**Technik, Facts  
& alle Spiele**

- Super Mario 64
- Pilotwings
- Shadow of the Empire
- Mario Kart R
- Starwing 2
- Buggy Boogie
- Waveracer
- Golden Eye

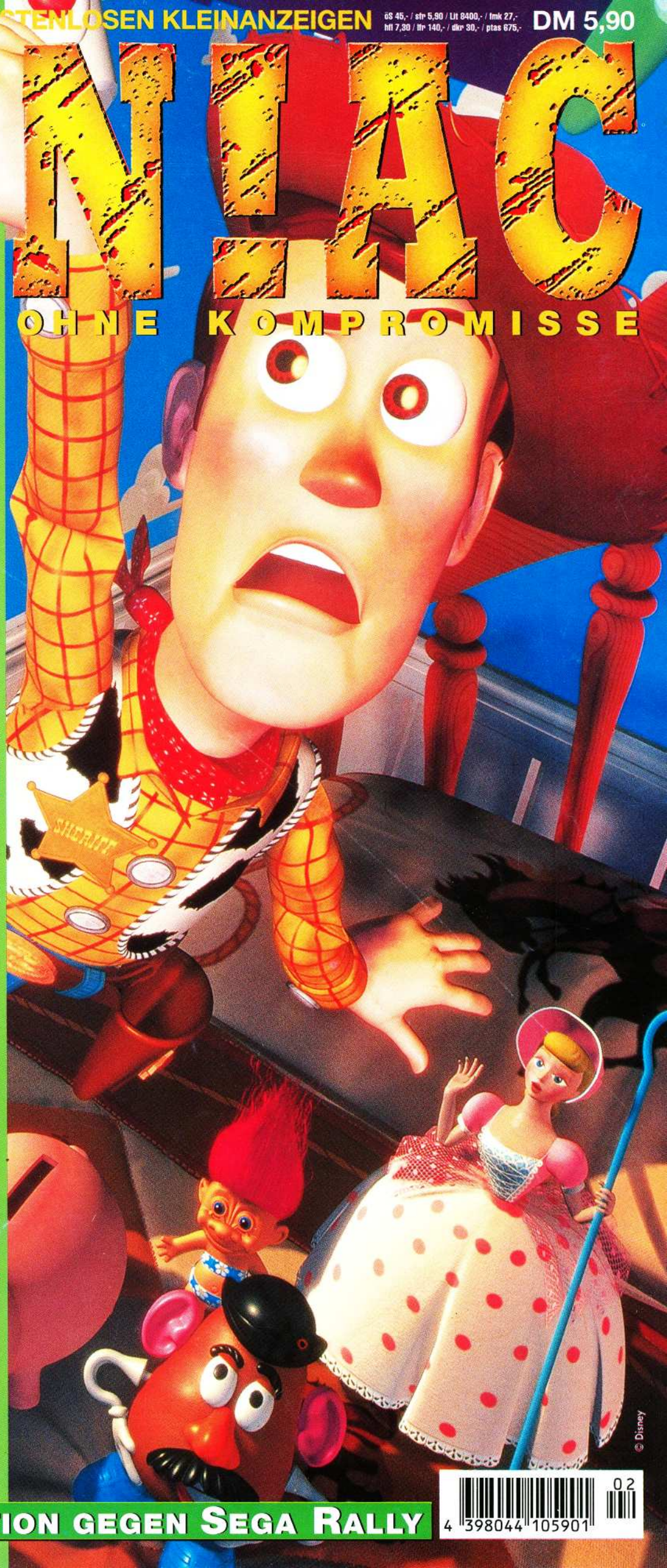


**DISNEY'S**

# TOY STORY

**Film &  
Spiel**

mit perfekter Computergrafik



© Disney

**RIDGE RACER REVOLUTION GEGEN SEGA RALLY**





the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.

DAS JAHR: **2034.**

DIE ERDE: EIN VERWÜSTETER  
**PLANET.**

DIE ORDNUNGSKRÄFTE:  
FERNGESTEUERTE **ORBOTS.**

IHR ANFÜHRER:

**RASTER.**

ALLES GEHT SEINEN GEREGETEN GANG.  
DOCH DANN PASSIERT'S: EIN ATOMUNFALL  
LÄSST **RASTER** AUSTRASTEN. ER  
SABOTIERT DAS KOMMUNIKATIONSSYSTEM,  
SO DASS DIE ORBOTS **AMOK** LAUFEN.

**DIE FOLGE:**

**CHAOS** UND **ANARCHIE.**

JETZT KANN NUR NOCH EINER HELFEN:

**VECTORMAN.**

DIE **WAFFE:**

SEINE UNGLAUBLICHEN MORPH-KRÄFTE.

DIE AUFGABE:

**RASTER STOPPEN.**

**NUR VECTORMAN UND DU**

**KÖNNEN DIE ERDE NOCH RETTEN.**

AUF DEINEM MEGA DRIVE.

**Vectorman**

**MEGA DRIVE**



WER GLAUBT, ER HAT DEN MEGA DRIVE IM GRIFF, WIRD SEIN BLAUES WUNDER ERLEBEN.





## DIE ZUKUNFT IM PROGRAMM

Eine Reportage zur Feier des Ultra 64 sollte es werden, durch ungünstige Terminlage hatte die Konkurrenz das Thema früher. Was tun? "Mehr Infos, mehr Bilder, mehr recherchierter Hintergrund" – so die Parole der Chefredaktion, als Winnie mit Mörder-Jetlag und Kulturschock aus Tokyo zurückkehrte. Wir mobilisierten unsere Spezial-Einsatztruppe für brisante Themen.

Ex-Cybernaut Kim hatte sich von der schreibenden Zunft zurückgezogen, um sich der CD-ROM- und Game-Boy-Entwicklung zu widmen. Anlässlich der Ultra-64-Vorstellung machte er eine Ausnahme: Einem dubiosen Tip folgend, aufgeschnappt in einem Londoner Taxi, recherchierte er das geheimnisvolle "Bulky Drive", das das U64 in den Speicher-Olymp heben soll. Nach drei Tagen das telefonische "OK, ich hab's." Ist das Nintendo-Geheimnis

damit gelüftet? Die Richtung weisen wir auf Seite 23, nächsten Monat dann die ganze Story.

Um der Konsole auf den Chip zu fühlen, wandten wir uns an Factor 5 in Köln, die einzigen Landsleute mit Ultra-64-Kontakt. Factor-5-Manager Julian Eggebrecht, als Spielekritiker kein Unbekannter, zerpfückte die Hardware und schrieb uns seine "Mario"-Eindrücke. Daß wir bei den Bildern zum Traumspiel aus dem Vollen schöpfen konnten, verdanken wir Christian Meinberger. Der 17jährige MME-Mitarbeiter reiste mit Kamerateam nach Tokyo und hatte auf dem Rück-

flug exzellentes Betacam-Material im Gepäck, aus dem ein Teil unserer "Mario"-Bilder stammen. Wer's in Bewegung sehen möchte, schaut Bravo TV.

Animationsprofi Christian Tyrroler sorgte für die Qualität unserer Spielschnappschüsse, die Frame für Frame gegrabt und auf einer SGI gewandelt wurden. Christian enttarnte auch Links falsche Kleider: Angesichts des spiegelnden Gegners klickte er dreimal mit der Maus und zauberte die Textur ("Rosengarten") auf Teekannen und -kringel. Die Nintendo-Entwickler hatten ihr Demo noch schnell aus SGI-Shareware zusammengerendert...



Untersucht mit seinem Team die Ultra-64-Hardware und begleitet Mario auf seinem ersten 3D-Ausflug:  
Factor 5s Julian Eggebrecht sandte uns seine Artikel via eMail – wie üblich in letzter Minute.  
Fordert Zuschuß zur mächtigsten Telefonrechnung Frankfurts: Michael Kim fahndete nach Nintendos  
"Bulky Drive" und übertrug seine Artikel noch ein paar Tage später.  
Plauderte in Tokyo mit Managern von Nintendo & Sony und brachte exklusive Mario-Schnappschüsse  
nach München: Christian Meinberger berichtet für Bravo TV und MAN!AC.







# MAN!AC



## NEWS

- 28 Shoshinkai-Messe**  
Neben dem Ultra 64 hatte auf der Nintendo-Show die letzte Super-NES-Spielegeneration ihren Auftritt.
- 26 Talk-Show:** Christian Gloe (Virgin)
- 30 Schnipsel:** News und Infos rund ums Videospiel
- 32 Disney's Toy Story**  
Disney's neuer Kinohit bietet Computergrafik pur: Wir zeigen Euch die Traumoptiken in Film & Spiel.

## IMPORT-TESTS

- |  |   |   |  |  |  |
|--|---|---|--|--|--|
| <br><b>38</b><br>Breakthru     | <br><b>41</b><br>Darius Gaiden     | <br><b>40</b><br>Dark Legends | <br><b>41</b><br>Double Switch | <br><b>38</b><br>High Velocity | <br><b>43</b><br>In the Hunt |
| <br><b>42</b><br>Namco Museum | <br><b>44</b><br>Rendering Ranger | <br><b>36</b><br>Toshinden S | <br><b>29</b><br>Toy Story    | <br><b>43</b><br>V-Tennis     | <br><b>37</b><br>X-Men      |

## FEATURES

- 6 Ultra 64: Marios Traumkonsole**  
Erste Eindrücke von Nintendos Next-Generation-Kraftwerk: Konsole, Joypad & Hardware-Technik.
- 10 Super Mario 64**
- 14 Star Wars: Shadow of the Empire**
- 16 Starwing 64**
- 17 Mario Kart R**
- 18 Pilotwings**
- 19 Buggy Boogie & Blastdozer**
- 20 Golden Eye 007 & Body Harvester**
- 22 Kirby Bowl & Waverace**
- 23 Dream On:** Alle angekündigten Ultra-64-Spiele

## MEDIEN

- 92 Reisende im Datenstrom**  
Videospiel-Know-How im World Wide Web: Eine Einführung in die Welt von M@N!AC online.
- 90 Asian Cinema:** Eastern, Animes & Mangas

## RUBRIKEN

- 95 Last Resort**  
Tip des Monats: "Tohshinden"
- |                       |                                 |
|-----------------------|---------------------------------|
| <b>3</b> Editorial    | <b>87</b> Inserentenverzeichnis |
| <b>93</b> Abo-Anzeige | <b>94</b> <b>Replay:</b> NES    |
| <b>86</b> Leserbrief  | <b>89</b> Kleinanzeigen         |
| <b>87</b> Impressum   | <b>98</b> Vorschau              |

**32**

Disney's "Toy Story" entstand in Zusammenarbeit mit Pixar und zeigt atemberaubende Non-Stop-Computeranimationen.



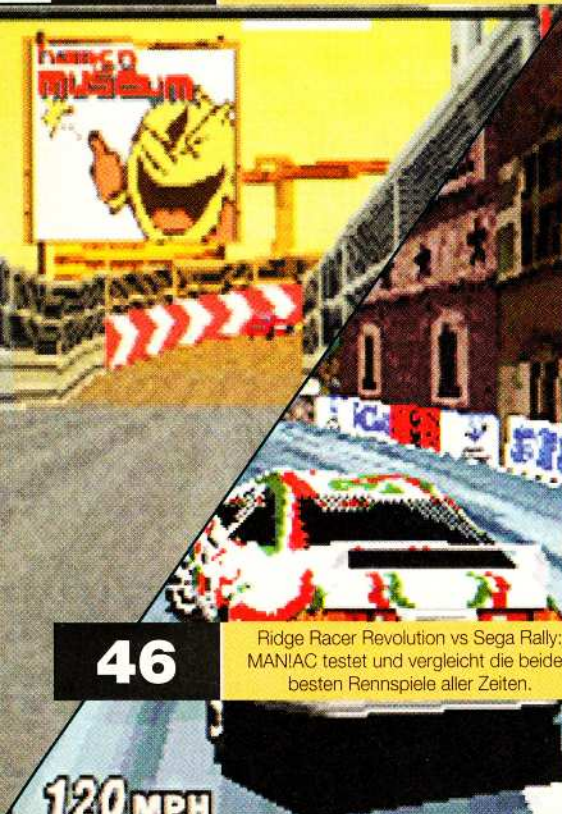
**6**

Absprung in eine neue Spieldimension: "Pilotwings" und alle anderen Ultra-64-Spiele im ausführlichen Preview.



**10**

Vier Seiten brandneue Bilder: Erlebt Mario's wunderschöne 3D-Welt aus einer völlig neuen Perspektive.



**46**

Ridge Racer Revolution vs Sega Rally: MAN!AC testet und vergleicht die beiden besten Rennspiele aller Zeiten.





# PRESENTS

## TESTS



58 Agile Warrior



63 Attack of Mutant...



66 Big Sky Trooper



70 Deathkeep



84 Dirt Trax FX



61 Earthworm Jim 2



74 Foes of Ali



78 Hi-Octane



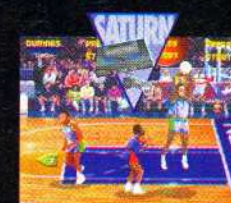
64 Izzy's Olym. Quest



68 Lone Soldier



73 Mask, The



71 NBA Jam TE



52 NHL Face Off



67 Pac-Panic



67 PGA Tour 96



69 Phantasy Star 4



80 Phantom 2040



76 Po'ed



75 Power Rangers



75 Power Rangers



48 Ridge Racer Revolution



61 Rise of the Robots



65 Road Rash



72 Samurai Shodown 3



46 Sega Rally



83 Separation Anxiety



56 Shockwave 2



82 Shockwave Assault



64 Sim City 2000



85 Solar Eclipse



81 Starfighter



77 Thunderhawk 2



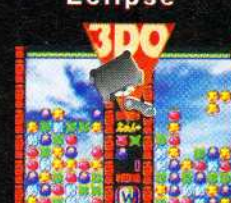
60 Tim in Tibet



82 Time Cop



57 Total Football



71 Trid'd



54 Victory Boxing



66 Viewpoint



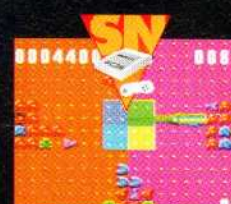
84 Virtua Racing



57 World Masters Golf



62 Worms



71 Zoop



# Mario's Team

*Der Schleier ist gelüftet, MAN!AC hat Nintendos erste 64-Bit-Module probegespielt. Unsere Reportage präsentiert Euch Hard- und Software und erklärt Euch die technischen Feinheiten und Features des Ultra 64.*



Eines der stärksten Verkaufsargumente sind die vier Joypadports des Ultra 64.

Damit kommt die Konsole schon in der Grundausstattung nicht nur mit vier Spielern, sondern auch mit vier Memory Cards klar.

**S**eit die ersten Gerüchte über ein neues Spielgerät von Nintendo ("Project Reality") an die Öffentlichkeit sickerten, diskutiert die Branche die Entwicklung der geheimnisumwitterten Hardware. Um für die Zukunft des Videospiels gerüstet zu sein, hat sich Nintendo frühzeitig mit amerikanischen Partnern zusammengetan, die in Bezug auf 3D-Hard- und Software als führend gelten. So entwickelte SGI über die Tochterfirma MIPS die wichtigsten Bausteine des Ultra 64, Animationsspezialist Alias versorgte das Dreamteam mit mächtigen Werkzeugen. Technisch ist das Ultra 64 den 32-

An der Pad-Unterseite hat Nintendo sowohl den Memory-Card-Schacht als auch den Feuerknopf für 3D-Piloten verborgen. In Verbindung mit dem 3D-Stick aktiviert Ihr damit die Feuerwaffen von Abfangjägern, Raumgleitern und Kampfbooten. Auf die Memory Card speichern Ultra-64-Spieler ihre persönlichen Spieldaten.





Kühles Designerstück statt buntem Kinderspielzeug: Rechts sieht Ihr das Ultra 64 für den amerikanischen Markt – man bevorzugt gediegene Grau- und Blau-Töne.

# umkonsole



Angehts der zahlreichen Bedienungselemente will Nintendo nur die beiden linken Buttons (blau und rot) als Feuerknöpfe verstanden wissen. Mit ihnen werden die Standard-Funktionen Eurer Spielfigur ausgelöst. Nintendo schlägt den Spielern drei verschiedene Joypad-Haltungen vor. Neben dem normalen Super-Nintendo-Griff (ganz unten: Steuerkreuz, Feuerknopf und seitliche Tasten) empfiehlt Nintendo zwei Joypad-Haltungen, die sich durch Einbeziehung des analogen Controllers an 3D-Spieler richten. Ganz oben sieht Ihr z.B. die Joypad-Nutzung bei "Super Mario 64".

Die vier gelben Knöpfe am äußeren rechten Rand des Pads wird Nintendo als Perspektive- und Kamera-Buttons vermarkten. In "Mario" und "Pilotwings" schaltet Ihr damit auf die jeweils günstigste 3D-Ansicht. Zwei Knöpfe in der Kombination (Bild) gedrückt, ergeben weitere Möglichkeiten.



Die seitlichen Taster waren eine der besten Ideen des Super Nintendo und wurden von allen anderen Hardware-Herstellern kopiert. Auch am Ultra 64 werdet Ihr die beiden praktischen Taster finden.

den übernommen (Steuerkreuz, seitliche Taster) und um einen analogen 3D-Stick und einen Zeigefinger-Trigger ergänzt. Im Gegensatz zum digitalen Steuerkreuz (das in Nintendos Software-Plänen eine untergeordnete Rolle spielt) spricht der 3D-Controller nicht acht oder sechzehn, sondern jede beliebige Richtung im 360°-Radius an. Außerdem reagiert er sensibler: Je stärker und ausdauernder Ihr den Stick in eine Richtung drückt, desto schneller spurtet Mario und desto stärker beschleunigt das Raumschiff von Fox McCloud.

Das Grundgerät selbst ist übersichtlich gestaltet und nur mit einer geringen Zahl von Anschlüssen und Erweiterungsports ausgestattet, dank identischer Video-Buchse dürft Ihr Euer Super-Nintendo-Antennen- oder RGB-Kabel weiterbenutzen. Auffällig ist lediglich der Erweiterungsschacht für zusätzlichen RAM-Speicher an der Geräteoberseite. Zusammen mit einem angekündigten Massenspeichermedium, soll der DRAM-Nachschub die Zukunft des Gerä-

Bit-Konsolen von Sega und Sony überlegen. Das Versprechen "Völlig neue Spielerlebnisse!" will Nintendo aber nicht durch Chip-Power, sondern durch ein neuartiges Joypad einlösen. Die bewährten Elemente des Super NES-Pads wur-

Der "3D-Stick" ist die wichtigste Nintendo-Innovation. Um für eine Welle der 3D-Spiele und Simulationen gerüstet

zu sein, integrierte Nintendo einen analogen Daumen-Joystick (wie ihn PC-Spieler bereits kennen) in das Joypad.

## NINTENDO 64

Erscheinungstermin (Japan):	April 96
Erscheinungstermin (Europa):	Herbst 96 (voraussichtlich)
Preis (Japan):	25.000 Yen (ca. 350 Mark)
Abmessungen:	260 mm x 190 mm
Gewicht:	1,1 kg
Anschlüsse :	Modulschacht, vier Joypads, Schacht für Speichererweiterung, RGB-Ausgang



## ULTRA-64-TECHNIK

## Modellpackung

*Mit Vorstellung des Ultra 64 haben technische Phrasen Hochkonjunktur. Was steckt hinter Nintendos Kauderwelsch? Ist die Hardware wirklich allmächtig? MAN!AC schaut der Wunderkonsole unter die Haube.*

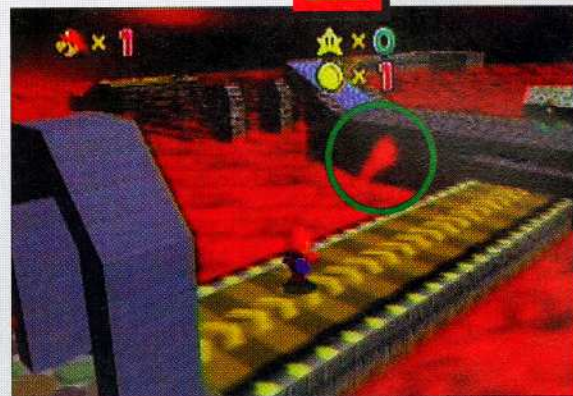
**N**ach den zurückliegenden Diskussionen um Ataris Jaguar sei zuerst die Frage geklärt, ob das Ultra 64 eine echte 64-Bit-Maschine ist – im Gegensatz zur Konkurrenz macht uns Nintendo in dieser Beziehung nichts vor. Als Herz der Traumkonsole schlägt eine waschechte 64-Bit-RISC-CPU, ein MIPS R4300. Getaktet ist der flinke Chip mit satten 93,7 MHz. Rechnerisch ergibt sich damit eine dreifache Überlegenheit gegenüber der Playstation. Doch da der R3000 in Sonys Maschine ein 32-Bitter ist und der R4300 mit seiner 64-Bit-Architektur auftrumpft, ist das Herz des Ultra 64 bis zu sechs mal so leistungsfähig wie sein Sony-Bruder.

Auch der Speicherplatz ist großzügig bemessen: Satte 4,5 Megabyte schnelles Rambus-DRAM sollten für CPU und Co-Prozessoren genug sein. Von Rambus stammt auch die konkurrenzlos schnelle, interne Kommunikation des Ultra 64. Einziger Bremsen ist der 8-Bit Datenbus zum ROM-Modul – d.h. daß Daten, die aus dem ROM nachgeschauelt werden, etwas träge sind. Doch selbst an diesem Flaschenhals transportiert das Ultra 64 seine Daten über hundert Mal so schnell wie ein Doublespeed-CD-Laufwerk.

Neben der CPU und den Speicherbausteinen ist auf der Platine des Ultra 64 nur ein weiterer großer Chip zu erkennen: In dem "Reality Immersion Engine" genannten 64-Bit-SGI-Integrations-Wunderwerk, das mit 64 MHz getaktet ist, schlummern die Grafik- und Soundfähigkeiten des U64.

## TECHNISCHE DATEN IM VERGLEICH

	Ultra 64	Saturn	Playstation
<b>Allgemeine Angaben:</b>			
Hersteller:	Nintendo	Sega	Sony
Erstveröffentlichung:	April 96	Oktober 94	November 94
Start-Preis (umgerechnet):	400 Mark	900 Mark	800 Mark
Deutschland-Preis:	unter 500 Mark	600 Mark	600 Mark
<b>CPU</b>			
Typ:	MIPS R4300i	Hitachi SH2 (x2)	MIPS R3000A
Architektur:	64-Bit-RISC	32-Bit-RISC	32-Bit-RISC
Taktfrequenz:	93,75 MHz	28,6 MHz	33,8 MHz
<b>Co-Prozessoren</b>			
	"Reality Immersion Engine" (64-Bit-RISC, 62,5 MHz)	SH1 (32-Bit, 20 MHz), 68EC000 (16-Bit, 11,3 MHz), VDP 1 (32-Bit), VDP 2 (32-Bit), DSP	GPU, DSP
<b>Speicher</b>			
RAM	4,5 MByte (erweiterbar)	4,5 MByte	3,5 MByte
Back-Up	extern	32 KByte	extern
<b>Grafik</b>			
Auflösung (min., max.)	256 x 224, 640 x 480	320 x 224, 704 x 480	256 x 240, 640 x 480
Farben	16,8 Millionen	bis 16,8 Millionen	32.000/16,8 Millionen
<b>Zubehör &amp; Erweiterungsmöglichkeiten</b>			
Link, Vernetzung	k.A.	Ja	Ja
Mehr-Spieler-Adapter	eingebaut	Ja	Ja
Modem	geplant	geplant	Nein
<b>CD-Kompatibilität</b>			
Audio	Nein	Ja	Ja
Digital Video (MPEG1)	Nein	optional	Nein
Photo-CD	Nein	optional	Nein



Der Alpha-Kanal des Ultra 64 ermöglicht stufenlose Transparenzeffekte: Geister in "Super Mario 64" (grüner Kreis), transparenter Rauch in "Mario Kart R".

## AUFLÖSUNG UND FARBEN

Im Gegensatz zu den vielen Auflösungsmodi der PSX und des Saturns ist das Ultra 64 einfach gestrickt: Von der klassischen Super-NES-Auflösung (256x224 Pixel) bis zu High-Res in 640x448 Pixeln bietet das U64 alles, was ein moderner Fernseher darstellen kann. Mit entsprechendem Monitor ist sogar ein Interlace-freies High-Res Bild möglich. Kann sich das U64 in Bezug auf die Auflösung gegenüber den Konkurrenten nicht abheben, geraten Programmierer angesichts der Farben ins Schwärmen: Während Segas und Sonys 16,8 Millionen Farben reine Makulatur und in Spielen kaum zu verwenden sind, lacht das U64 über die bislang üblichen 32.000 Farben der 32-Bitter. Nintendos Maschine ist die erste echte "True Color"-Konsole und läuft somit immer im 16,8-Millionen-Farben-Modus. Das bedeutet, daß grundsätzlich keine Rasterungen (wie bei der Playstation) oder andere Tricks eingesetzt werden, um mehr Farben zu erzeugen. Zusätzlich zur unbeschränkten 24-Bit Farbenpracht bescherten die SGI-Tüftler dem Ultra einen 8-Bit-"Alpha-Channel". Was das ist? Mit Hilfe dieser zusätzlichen acht Bit in der Farbauflösung kann jedem Pixel auf dem Bildschirm eine beliebige Transparenz zugeordnet werden. Transparenz-Pionier Nintendo (das SNES beherrschte als erste Konsole Transpa-



# der Überflieger?

renz-Effekte) übertrumpft damit die Playstation die lediglich fünf fest eingestellte Transparenz-Werte bietet. Segas Saturn ist noch schlechter dran und speist Euch statt mit echter Transparenz mit Pixel-Tricks ab.

## GRAFISCHE MUSKELSPIELE

Wie auch die Playstation ist das U64 eine 3D-Konsole: Klassische Playfields für Parallax-Ebenen wie beim Saturn oder gar Hardware-Sprites sucht man vergeblich. Doch durch die hohe Zeichengeschwindigkeit der Hardware ist das Ultra 64 auch im 2D-Bereich potenter als die Playstation. Ob die Performance reicht, um den fünf Playfields eines Saturn Paroli zu bieten, ist allerdings fraglich.

Gnadenlos im Schatten stehen läßt die Reality Immersion Engine die Konkurrenz von Sony und Sega, wenn es in die dritte Dimension geht. In Bezug auf reine Polygon-Performance ist der U64-Vorsprung gegenüber der Playstation gar nicht mal so groß, jedoch besitzt die Nintendo-Konsole in den entscheidenden Bereichen der 3D-Grafikerzeugung Fähigkeiten, die es dem Programmierer erlauben, viel mehr aus der puren Polygon-Masse zu machen – einige dieser Effekte sind nötig, um z.B. "Mario 64" in dieser Form zu ermöglichen.

**Tri-Linear-Mip-Mapping:** Hinter diesem Wortmonster verbirgt sich das Abdanken der berühmigten Riesen-Pixel, die auftauchen, sobald die Kamera einer Textur oder einem Bitmap-Objekt zu nahe kommt. Anstelle der groben Pixeltapete auf Playstation oder Saturn interpoliert die Nintendo-Hardware automatisch und erzeugt eine künstliche Unschärfe, sobald eine Bitmap-Ebene nahe heranzoomt.

**Load Management & Z-Buffering:** Mit diesem Feature will Nintendo das berühmigte Pop-Up (plötzliches Auftauchen entfernter Objekte) eliminieren. Besonders geplagte Vertreter des Pop-Up-Schluckaufs sind Segas

"Daytona USA" und Psygnosis' "Wipeout". Obwohl uns Nintendo mit "Load Management" einen Fantasie-Begriff auftischt, ist beim Ultra 64 mit den Pop- und Ploppereien wirklich Schluß. Das verdanken wir dem Hardware-integrierten Z-Buffering. Diese Traumfunktion jedes Playstation-Programmierers sorgt dafür, daß die Polygone in der richtigen Reihenfolge auf den Bildschirm gezeichnet werden – und daß sie pixelgenau in der Tiefe abgeschnitten werden. Schluß also mit den typischen Polygon-Flackereien, weil die "Clipping"-Routinen der Programmierer nicht gut genug waren oder die CPU mit der mathematischen Lösung des Problems überfordert ist. Schluß auch mit dem Hineinploppen von weit entfernten Polygonen: Pixelgenau fließt die 3D-Landschaft heran – ein bißchen Nebel darübergelegt und schon sieht's perfekt aus.

Der 64-Bit-Mario nutzt diese Möglichkeiten: Beim Kampf mit Bowser z.B. packt der Klempner ihn am Schwanz und wirbelt den Koopa-König herum. Trotz der extremen Nähe der Polygone sind keinerlei Flackereien und Ploppereien zwischen Marios Hand und Bowers Schwanz zu erkennen – auf Maschinen ohne Z-Buffer undenkbar.

**Perspective correct Texture Mapping:** Hinter diesem kryptischen Begriff verbirgt sich die Lösung eines Problems, das vor allem die Playstation plagt: Blickt man in einem Sony-Spiel aus einem ungünstigen Winkel auf Texturen und bewegt sich dann, verzerren sich die Flächen. Um diesen Effekt zu minimieren, müssen 3D-Landschaften auf der Playstation aus vielen Polygonen bestehen, denn je größer ein Polygon, desto stärker die Verzerrungen der auf sie projizierten Texturen. Das Problem liegt darin, daß die Playstation keine Perspektiven-Korrektur für die Texturen vornimmt. Beim Saturn fallen die Textur-Verzerrungen nicht ganz so stark auf – u.a. deshalb, weil die Sega-Maschine mit viereckigen und nicht wie die Playstation mit dreieckigen Polygonen arbeitet. Das Ultra 64 hat mit Texturen überhaupt keine Probleme: Da Texturen perspektivisch korrekt auf Polygone gelegt werden, gibt's a) keine störenden Verzerrungen und b) kommt diese saubere Optik mit viel weniger Polygonen aus. Mauern, die in "Mario 64" teilweise aus nur einem einzigen Polygon bestehen, müßten auf der Playstation mit zehn bis 15 Polygonen gezeichnet werden, um ähnlich realistisch auszusehen.

**Gouraud- und Phong-Shading:** Unter "Shading" versteht man die automatische Schattierung von Flächen: Der Programmierer gibt die

Farbwerte der jeweiligen Eckpunkte an, die Hardware erzeugt einen fließenden Verlauf über das Polygon. Eine gebräuchliche Schattierungstechnik ist das Gouraud-Shading, das auf der Playstation gerne eingesetzt wird (z.B. in "Motor Toon Grand Prix"), dem Sega Saturn aber Probleme beschert und daher selten verwendet wird. Das Ultra 64 bietet nicht nur Gouraud Shading wie die Sony-Konsole, sondern eine vereinfachte Variante des aufwendigeren Phong-Shadings: Im Titelbild von "Mario 64" erkennt Ihr Lichtreflektionen und Farbverläufe, die dieses "Pseudo-Phong"-Shading erzeugt.

**Anti-Aliasing:** Mit Hilfe dieser Funktion wird der typische Treppen-Effekt auf Schrägen und Kanten minimiert: Durch geschicktes Interpolieren werden Unschärfen erzeugt, die eine höhere Auflösung suggerieren und vor allem das berühmigte Flackern bei weit entfernten Strukturen eliminieren.

## WOZU DER LUXUS?

Betrachtet man die Effekte des Ultra-64-Grafik-Prozessors, fällt auf, daß Nintendo sich nicht allein auf eine fixe CPU verläßt. Vor allem durch das Z-Buffering entfällt einer der schlimmsten CPU-Zeitfresser der 32-Bit-Konsolen. Defacto also noch einmal ein Performance-Gewinn – aber wozu? Playstation und Saturn haben doch offensichtlich genügend CPU-Power für tolle Spiele, wozu also die sechsfache Performance?

Die meisten 3D-Spiele auf den 32-Bitern entführen Euch zwar in eine Polygon-Welt, eine echte Interaktion zwischen dem Spieler und seiner Umgebung findet jedoch nur sehr selten statt: Bestes Beispiel sind Rennspiele wie "Wipeout", "Ridge Racer" und "Sega Rally": Im Endeffekt fährt man auf einfachem, größtenteils flachem Untergrund, während die Gebäude oft Kulissen ohne Rückansicht sind – da die Interaktion mit komplex gebauten 3D-Hintergründen sehr Rechenzeit-aufwendig ist, wird auf diese meist verzichtet. Genau soll das Ultra 64 Spielerlebnisse bieten, die auf den 32-Bitern unmöglich sind. Schon die dreidimensionalen Welten von "Super Mario 64" mit ihrer völligen Bewegungsfreiheit und Interaktion mit Gegnern und Freunden, geben uns einen Vorgeschmack auf die Möglichkeiten, die eine derartig schnelle und effektgespickte Maschine eröffnet. Vom Super Nintendo zum Ultra 64 – Nintendo übertreibt nicht, wenn sie behaupten, eine ganze Konsolengeneration übersprungen zu haben. *je/wi*



Künstliche Unschärfe: Dank Tri-linearem Mip-Mapping lösen sich näherkommende Objekte (wie dieser Stahlbalken aus "Starfox") nicht in einzelne Pixel auf.



# Super Mario 64

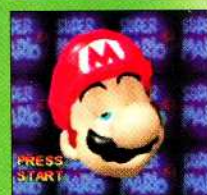
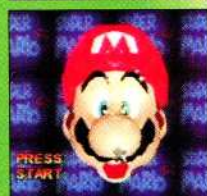
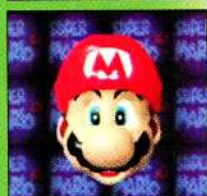
*Mario erwartet Euch im 64-Bit-Zeitalter. Sein 3D-Debüt ist kein Aufguß alter Jump'n'Run-Einfälle, sondern eine verspielte Revolution.*

**N**ormalerweise zeige Nintendo keine 50%-Version eines Spiels, behauptet Oberboß Yamauchi. Doch bei "Super Mario 64" mache man gerne eine Ausnahme, denn der Held und seine Abenteuer seien so bekannt, daß jedes Kind das fertige Spiel erraten könnte. Wer ein "Clockwork Knight"-ähnliches Pseudo-3D-Hüpfspiel befürchtet, liegt falsch. Seit mehr als 18 Monaten werkelt eine Entwickler-Armee an Shigeru Miyamotos Vision vom Videospiel der nächsten Generation. Schon beim Einschalten der Vorabversion zeigt sich Nintendos Liebe zum Detail: Ein Bildschirm-füllender Mario-Kopf begrüßt den Spieler, folgt mit seinen Augen dem Cursor, pennt jedoch weg, sobald Ihr

Schmerzhaftes Bad im Lavameer: Fällt Mario in dieser Welt von einer Plattform, verliert er zwar nicht das Leben...

das Joypad unangetastet läßt. Die Hardwarepower der Konsole zeigt sich bereits hier an subtilen Licht-Effekten, flüssigen Bewegungen und einem weichen, polygon-untypischen Look des Klempners. Hat man sich losgerissen und Start gedrückt, befindet man sich in einer echten 3D-Landschaft, inmitten eines Schloßparks. Die Kamera schwebt normalerweise in dezenter

Entfernung hinter Mario, damit man den Protagonisten punktgenau steuern kann. Wer dies mit dem üblichen Steuerkreuz versucht, hat wenig Chancen. Denn mit der totalen Beweglichkeit kommt der Analog-Stick ins Spiel: Ohne Anlaufschwierigkeiten schlurft, rennt und flitzt Ihr mit Mario durch den Vorgarten zu Bowsters Schloß – auch



"Hallo, hier Mario!"  
Nach dem Einschalten der Konsole begrüßt Euch der Nintendo-Held zu seinem ersten 3D-Abenteuer.



Im Rausch der Tiefe: Dank des analogen Joysticks entführt Ihr Mario auf eine fantastische Unterwassersafari.



Nach einigen Metern klart das Wasser auf und Mario erspäht Holztruhen weit unten auf dem sandigen Boden.



Von einem Fischschwarm neugierig beäugt, taucht Mario tiefer und an die Kisten heran.



Die Schatzsuche kann beginnen. Doch Vorsicht: Im Hintergrund zieht ein Hai seine Bahnen!

Splash! Mit einem saftigen Platscher springt Mario in die kühle See, um sich den Meeresboden genauer anzusehen.



...dafür aber ein gutes Stück seiner Latzhose und eine Portion Lebensenergie.

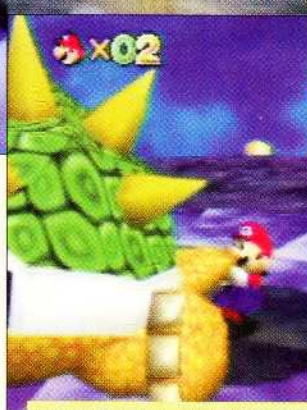




Endkampf gegen den Schildkrötenkönig: Ehe Ihr Euch verseht, hat Bowser den Kampf eröffnet...



Blickt nicht zu lange in das Kanonenrohr, denn die Geschosse haben es auf Euch abgesehen.



64-Bit-Muskel: Wirbelt den Obermiesling an seinem Stummelschwanz durch die 3D-Arena!



...und Euch mit seinem Feueratem eingeheizt. Zum Glück kennt Ihr seine schwache Stelle...

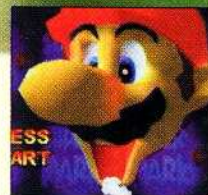


Wohin Ihr auch geht: Big Bowser is watching you! Auch auf diesem Schiebpuzele in der Feuerwelt grinst seine Fratze...

Marios Geschwindigkeit wird vom Analog-Stick und dementsprechend starken Daumendruck bestimmt. Ist Euch der vorgegebene Winkel der Kamera zuwider, kein Problem: Mit den vier gelben Knöpfen wird die Kameraposition völlig frei verändert. Doch in der 50%-Version sorgte die etwas unsensible Kamera für Probleme, denn oft muß man selbst nachjustieren – laut Shigeru Miyamoto wird daran noch gewerkelt. Hat man sich mit den Grundfunktionen Marios vertraut gemacht, schlendert man zum Schloß. Fünf Türen stehen in einer großen Halle

zur Wahl, jede führt mittels eines Special-Effects in eine bestimmte Region des Spiels. Wer nun ange-

sichts der ersten Gegner in der Eiswelt einen flotten Sprung in Mario-Manier probieren will, sieht alt aus: Da zielgenaues Hopsen in 3D problematisch ist, setzt der Klempner die weißen Handschuhe ein, um den Feinden eins auf die Nase zu geben. Die Boxereien wie auch alle anderen Bewegungen sind absolut flüssig und cartoon-„lebensecht“ animiert. Ob Ihr an einer Klippe hängt und hochkrabbelt, ob Mario auf den Boden knallt und sich berappelt, jede einzelne Bewegungsmöglichkeit ist so liebevoll und detailliert gemacht, daß man die



Mit Marios Gesicht im Titelbild könnt Ihr herumspielen: Verzieht seine Obren, verlängert seine Nase!



Sein neuerrungenes Klettertalent erprobt Mario an jedem erdenklichen Objekt - hier an einem Obstbaum.



Die schlecht gelaunten Gesteinsbrocken der Felsenwelt versuchen, Euch in die Tiefe zu stürzen.



In der Oberwelt: Das Gebäude am Horizont führt zu den einzelnen Welten von "Super Mario 64".



Durch dieses Holzportal tritt Mario ein. Dahinter findet Ihr einen Empfangsraum und weitere Türen...



....die Euch Zutritt in geheimnisvolle Gänge verschaffen. Am Ende jedes Gangs hängt ein Gemälde.



Springt beherzt durch das Bild, und Ihr werdet in eine neue Welt gesaugt. Das Gemälde schlägt dabei Wellen!





Direkt von der Eiswelt und dem Reich der Pinguine (siehe rechts) führt ein Weg in diesen Bonuslevel.



Während der höllisch schnellen Rutschpartie versucht Ihr möglichst viele Münzen zu ergattern.



Holt Euch die hüpfenden Münzen durch geschicktes Lenken, paßt aber auf, daß Ihr nicht in den Abgrund stürzt.



Achtung Steilkurve: Im Rutschlevel steuert sich Mario fast schon wie ein Rennwagen!

starren Formen anderer 3D-Spiele vergißt. Ebenso knuddelig animiert wie Mario kommen auch seine Gegner und Freunde daher: Angesichts einer schnappenden Pflanze, herumtapsender Pinguine, grimmiger Geister und eines monströsen Bowser hat man kaum das Gefühl, im Cyberspace herumzulaufen.

Mit der Bewegungsfreiheit haben sich auch Marios Fähigkeiten erweitert. Neben laufen, rennen und hüpfen kann er tauchen (inklusive wabbelndem Luftblasenausstoß, Spritzern beim Eintauchen, Schaum- und Wellenbildung beim Oberflächen-Paddeln), klettern, rutschen, schieben, aus einer gigantischen Kanone fliegen, Purzelbäume schlagen, sich

an Wände gedrückt entlangschleichen und vieles mehr.

Über den Umfang und exakten Welten-Inhalt läßt sich noch keine Aus-

sage machen: Wir erklimmen die rutschigen Hügel einer Eiswelt und brachten Baby-Pinguine zur herumwatschelnden Mutter, schwammen durch den Schloßgraben und zu einem gesunkenen Schiff, erblickten ein Bowser-U-Boot, rannten durch einen hitzeblimmernden Lava-Level mit herrlichen Feuer-Effekten, rutschten in einer Rennspiel-Einlage auf einer Rodelbahn in die Tiefe und prügelten uns mit halb-transparenten Geistern an einem Brunnen. Besonders beeindruckend kamen



*Auuuuua! Der Kampf gegen Bowser hinterläßt Spuren an Marios Hinterteil. Erwischt Euch der Bösewicht mit seinem Odem, lauft Ihr rauchend im Kreis.*



Was mag sich an Bord dieses Schiffes wohl verbergen? Taucht auf und entert den Kahn!



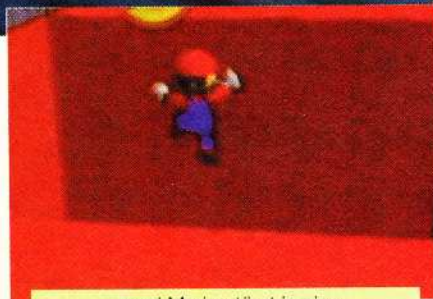
Wracks machen neugierig: Vielleicht findet Ihr im Inneren dieses gesunkenen Schiffes einen Schatz.



"Zelda, ich komme!" Erfreut läuft Mario auf das Portrait seiner Angebeteten zu, die ihn hinter dem Bild erwartet.



Doch auf halben Weg verwandelt sich ihr schönes Antlitz plötzlich in Bowser gierige Fratze...



...und Mario stürzt in eine teuflische Falle, die sich unter seinen Füßen öffnet.



Unter Wasser zeigen sich die Vorteile des Ultra-64-Pads – Ihr könnt in jede beliebige Richtung tauchen!





...will Ihr Kleines nicht aus den Augen lassen. Was Mario mit dem Pinguin anstellt ist noch sein Geheimnis.



Macho Mario: Statt den Feinden auf den Kopf zu springen, schwingt Mario auf dem Ultra 64 die Faust, ...



...um lebendige Bomben (oben) und freche Geister aus dem Weg zu räumen.



Schneegestöber in der Eiswelt: Mario hat sich ein Pinguin-Baby geschnappt, doch dessen Mami...



Je nach gewählter Kameraperspektive verfolgt Ihr Marios Kämpfe aus sicherer Distanz oder aus der Nähe.

zwei größere Gegner: Der eine Koopa-Schützling baute sich morphend vor uns auf, Koopa-König Bowser spuckte mit feurigem Atem nach Mario, bis er am Schwanz gepackt herumgewirbelt und beherzt in eine Mine geschleudert wurde. Neben all der Grafikpracht (die fast immer mit 30 Bildern pro Sekunde aufgebaut wurde), bestach auch der makellose Sound. Das Spiel strotzt vor atmosphärischen Soundeffekten und niedlich-folkloristischen Musiken, Marios Schmerzensschreie,

wenn er mit brennendem Hosenboden über die Lava segelt, inklusive. Von Modul-Limitationen keine Spur. Auch davon abgesehen ist "Super Mario 64" ein gutes Argument für Nintendos Modul-Politik, denn zu keinem Zeitpunkt stören Lade- und Wartezeiten den Spielfluss. Gepaart mit dem Gefühl, eine echte Welt zu erkunden, definiert der Titel die Auf-

fassung von 3D-Spielen neu: Präsentieren sich andere 3D-Titel hauptsächlich mit eingeschränktem Bewegungsradius, ist "Super Mario 64" grenzenlos. Schon vor zehn Jahren berichtete Shigeru Miyamoto anlässlich des ersten Mario-Abenteuers, das er von der Erkundung neuer, unentdeckter Welten träumt und versucht sie in ein Videospiel zu pressen – und mit Super Mario 64 kommt der Meister-Designer diesem Ziel verdammt nahe. je/wi

Entwickler: Nintendo

Genre: Jump'n Run

Erscheint: April 96



Die Umwelt hat sich gegen Mario verschworen: Egal ob Mauersteine oder tückische...



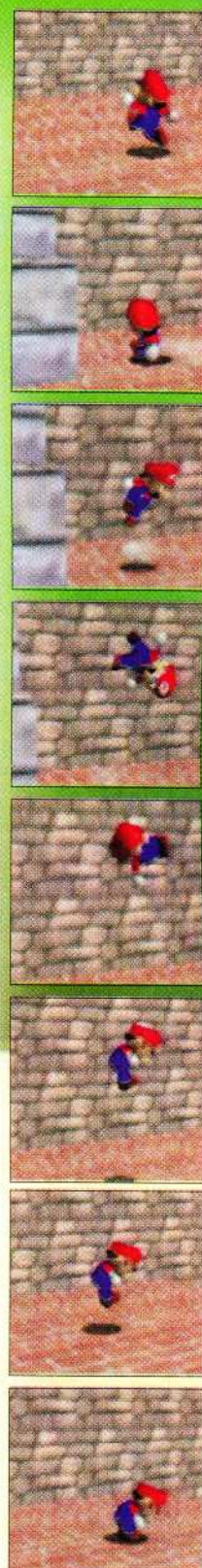
...Brücken, die unter Marios Schritt zusammenbrechen, alle Objekte gehorchen dem bösen Bowser.



Die fleischfressende Pflanze fletscht drohend die Zähne, als Mario ihr Podest betritt.



Auge in Auge mit dem botanischen Feind. Wie kommt Mario an diesem Ungetüm nur vorbei?



Mario läuft an, bremst, springt ab und schlägt einen Rückwärts-Salto – 3D-Animation á la Nintendo.





Nüchtere, aber effektive Armaturen: Die Cockpit-Perspektive kann zugeschaltet werden.



Die Schlacht um Hoth ist nur eines von mehreren verschiedenen "Shadow of the Empire"-Szenarios.

スターウォーズ: シャドウ・オブ・エンパイア (仮称)

# Star Wars: Shadow of the Empire

**Die dramatischsten Szenen der "Star Wars"-Trilogie in Echtzeit auf Eurem Bildschirm – die Schneeschlacht auf Hoth hat bereits begonnen.**



Als Kopfgeldjäger in Rebellenverkleidung steuert Ihr auf Hoth einen Schneegleiter.



Laser frei! Auf Hoth jagen Euch imperiale Walker mit schweren Geschützen.



Im Gegensatz zur Hoth-Sequenz in "Rebel Assault" gelingt Euch in hier waghalsige Flugmanöver.

Bei "Shadow of the Empire" fungiert der Computer- und Videospielehersteller LucasArts als exklusive Entwicklungsabteilung – die Vermarktung des Spiels liegt bei Nintendo. Weitere LucasArts-Spiele für das Ultra 64 sind bereits in Vorbereitung.

**I**st das Ultra 64 die Hardware, von der LucasArts-Designer immer geträumt haben? Nach "Star Wars"-Jump'n'Shoots, einem CD-ROM-"Rebel Assault" und einem inzwischen indizierten Echtzeit-Geballere geht George Lucas' Software-Team aufs Ganze: In "Shadow of the Empi-

re" spielt Ihr Höhepunkten der Kino-Serie, schlägt Schlachten im Weltraum und auf der Planetenoberfläche – diesmal jedoch nicht als Rebell, sondern als Kopfgeldjäger aus dem Boba-Fett-

Clan. Gegen dieses Echtzeit-Spektakel in 18 Levels wirken vorangegangene "Star Wars"-Spiele wie Fingerübungen der Programmierer. Wie in früheren Umsetzungen werden klassische Szenen (u.a. auch das Asteroiden-

feld und der Flug durch den Todesgraben) in "Shadow of the Empire" nicht fehlen. Realistischer wurde der "Krieg der Sterne" laut LucasArts aber niemals realisiert.

Die Walker-Sequenz auf Hoth ist fertig, an anderen Spielabschnitten

wird noch gearbeitet. War die Schneeschlacht in "Rebel Assault" noch vorberechnet und von Kompressionsfragmenten verunstaltet, wird Euer Gleiter-Duell mit den turmhohen "Gehern" des Imperiums auf dem Ultra 64 in Echtzeit berechnet. 360°-Bewegungsradius, Partikel-sprühende Explosionen und halsbrecherische Kamerafahrten bestimmen die Handlung, die Euch quer durchs Universum führt. Auch zu Fuß werdet Ihr einige Kampfabschnitte durchleben müssen. Dabei begegnet Ihr imperialen Soldaten, die im Gegensatz zum indizierten PC-Spiel nicht als Bitmap-Schurken, sondern als füllige Polygon-Sturmtruppen auf Euch zukommen. Ihre Bewegungen wurden durch Motion-Capture menschlichen Schauspielern abgenommen.



Die Walker sind funktionstüchtige 3D-Vehikel, durch deren Beine Ihr hindurchfliegen könnt.



Entwickler: LucasArts  
Genre: Action  
Erscheint: Mai 96



# A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf von Videospielen und Geräten

## MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,-
Batman forever	dt	99,-
Clay Fighter	dt	99,-
Donald Duck in Maui M.	dt	109,-
Dune II	dt	109,-
Deep Space Nine	dt	109,-
FIFA'96	dt	99,90
Judge Dredd	dt	99,-
Justice League	dt	99,-
König der Löwen	dt	99,-
Light Crusader	dt	119,-
Markos Magic Football	dt	79,90
Mega Bomberman	dt	99,-
Micro Machines'96	dt	99,-
Marsupilami	dt	119,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
Paws of Fury	dt	79,90
Phantasy Star IV	dt	109,-
Pete Sampras'96	dt	109,-
NHL'96	dt	99,-
PGA Tour Golf'96	dt	99,90
Primal Rage	dt	119,-
Rise of the Robots	dt	79,90
Sequest DSV	dt	109,-
Shadowrun	us	89,90
Story of Thor	dt	129,-
Soleil	dt	119,-
Sonic vs. Knuckles	dt	99,-
Schlümpfe	dt	109,-
Stargate	dt	79,-
Spirou	dt	109,-
Turtles	dt	79,90
Turtles Tournament	dt	79,90
True Lies	dt	99,-
Theme Park	dt	109,-
The Punisher	dt	119,-
Urban Strike	dt	89,-
Vectorman	dt	99,-
Warlock	dt	79,90
Wolverine	dt	69,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestl. Arcade	dt	119,-

## ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,-
Brain Lord	us	129,-
Breath of Fire	us	149,-
Breath of Fire II	us	149,-
Chrono Trigger	us	149,-
Final Fantasy II	us	149,-
Final Fantasy III	us	149,-
Illusion of Time	dt	119,-
Lufia II (I.V.)	us	149,-
Robotrek	us	139,-
Romance IV	us	159,-
Secret of E. (dez/jan)	dt	108,95
Secret of Evermore	us	149,-
Secret of the stars	us	129,-
Shadowrun	dt	129,-
The 7th Saga II (I.V.)	us	149,-

## HINTBOOKS

Final Fantasy III	us	59,-
Breath of Fire	us	59,-
Killer Instinct	us	49,-
Chrono Trigger	us	49,-

## MEGA CD

CDX-Adapter	dt	69,-
Earthworm Jim	dt	99,-
Lunar II	us	119,-
Silpeed	dt	69,-
Shining Force	dt	99,-
Thunderhawk	dt	99,-
Tomcat Alley	dt	99,-
Paws of Fury	dt	59,-

## 32X

32X Aufsatz		189,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
WWF Raw	dt	99,-
Stellar Assault	dt	89,-*
Virtua Fighter	dt	119,-
Motorcross	dt	79,-*
Super Space Harrier II	dt	79,-*
Corpse Killer (CD)	dt	79,-
Supreme Warrior (CD)	dt	79,-

## SUPER NINTENDO

Action Replay III	dt	89,-
Asterix und Obelix	dt	129,-
Batman Forever	dt	79,-
Captain Comand	dt	89,95
Cut Throat Island	dt	99,95
Donald in Maui M.	dt	129,-
Donkey Kong Country II	dt	124,95
Demolition Man	dt	119,-
Dschungelbuch	dt	99,-
Earthworm Jim II	dt	119,-
FIFA'96	dt	119,-
Foreman for real	dt	119,-
Int. Superstar Soccer II	dt	129,-
Hulk	dt	69,95
Heberekes Popoitto	dt	109,95
Jungle Strike	dt	109,-
Joe & Mac III	dt	129,-
Kirbys Ghost Trap	dt	109,95
Killer Instinct	us/dt	149,-
Kawasaki Superbikes	dt	129,-
Mario Paint	dt	69,-
Mechwarrior	dt	79,-
Mechwarrior 3050	dt	119,-
Megaman X 2	dt	109,-
Megaman 7	dt	109,-
Mickey & Minnie	dt	109,-
NBA Live'96	dt	109,95
NHL 96	dt	109,-
Phantom 2040	dt	89,-
Pinocchio	dt	129,-
Prehistorik Man	dt	109,-
Power Ranger II	dt	119,-
Pop'n Twinbee II	dt	99,95
Primal Rage	dt	129,-
Revolution X	dt	119,-
Sim City	dt	99,-
Sim City 2000	us	139,-
Star Trek: Deep Sp.Ninedt	dt	129,-
Star Trek: Next Gen.	dt	109,-
Super Bomberman III	dt	119,-
Super Mario Kart	dt	69,-
Super Mario World II	dt	104,95
The Mask	dt	129,-
Tetris II	dt	109,-
Theme Park	dt	119,-
Tim in Tibet	dt	129,-
Urban Strike	dt	119,-
Utopia	dt	129,-

Weapon Lord	us/dt	129,-
Wild Guns	dt	109,-
WWF Raw	dt	79,-
WWF Wrestling Arcadedt		119,-
Waterworld	dt	119,-
Zelda III	dt	99,-

## SONY

Sony+Demo CD	dt	569,-
RGB-Kabel	dt	49,-
Link Kabel	dt	59,-
Mouse	dt	59,-
Joypad	dt	59,-
Memory Card	dt	49,-
A-Train	dt	99,95
Ad&D Forgotten Realmsdt		99,95
Aftermath	dt	99,95
Alien Trilogy (Jan/Feb)	dt	94,95
Air Combat	dt	89,95
Assault Rigs	dt	89,95
Casper	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Descent	dt	99,95
Disc World	dt	89,95
Extremes Sports	dt	89,95
FIFA Soccer'96	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Hebereke popoitto	dt	89,95
John Madden F.	dt	89,95
Jack is Back	dt	89,95
Jumping Flash	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Loaded	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Lost Vikings 2	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	94,95
NFL Quarterback'96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf'96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
Raiden	dt	79,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	us/jp	139,95
Road Rash	dt	89,95
Rock'n'Roll Racing II	dt	99,95
Shock Wave	dt	89,95
ShellShock	dt	79,95
Sim City 2000	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Tekken	dt	99,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	79,95
True Pinball	dt	89,95
Toshinden	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Virtual Shocker	dt	89,95
Viewpoint	dt	89,95
WipEout	dt	99,95
Warhawk	dt	89,95

Warhammer	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
Worms	dt	89,95
WWF Arcade	dt	99,95
Wing Commander (19.1)	dt	99,95
X-Com	dt	99,95
X-Men	dt	89,95

## SATURN

Saturn+1 Pad	dt	629,-
VideoCD-Karte (MPEG)	dt	324,-
Action Replay	dt	99,-
Adapter	us/jp/dt	59,-
Antennenkabel		59,-
Backup Memory	dt	99,-
Lenkrad	dt	129,-
Control Pad	dt	39,-
Demo CD	jp	59,-
Adv. Military Com.	jp	159,-
Alien Trilogy (Jan/Feb)	dt	99,-
Aftermath	dt	109,-
Bug	dt	99,-
Blackfire	dt	99,-
Casper	dt	99,-
Castlevania 6	us	139,-
Clockwork Knight I	dt	99,-
Clockwork Knight II	dt	99,-
Congo	dt	109,-
Corpse Killer	us	129,-
Cyberia	dt	99,-
Cyber Speedway	dt	99,-
Darius Gaiden	jp	139,-
Dark Stalker	jp	139,-
Descent	dt	109,-
Daytona USA	dt	129,-
Digital Pinball	dt	99,-
The Duell	jp	129,-
FIFA Soccer'96	dt	99,-
F-1 Formula One	us/jp	139,-
Galactic Attack	us	139,-
Victory Boxing	dt	99,-
Mr. Bones (Adv.)	us	139,-
Mystery Mansion	dt	129,-
NFL Quarterback'96	dt	89,-
NBA Jam T.E.	dt	99,-
NBA Basketball	dt	99,-
NHL All Star Hockey	dt	109,-
Off World Interceptor	us	99,-
Panzer Dragon	dt	99,-
Parodius	dt	89,-
Primal Rage	dt	89,-
Pebble Beach Golf	dt	89,-
Rayman	dt	89,-
Robotica	dt	89,-
Romance IV	us	139,-
Revolution X	dt	89,-
Riglord Saga	us	139,-
Sega Rally	us/jp	139,-
Shinobi X	dt	99,-
Street Fighter Movie	dt	99,-
Shining Wisdom (I.V.)	us	129,-
Sim City 2000	us	129,-
Slayer	dt	99,-
Street Racer	dt	89,-
Sui-Ke-Enbu	jp	99,-
Theme Park	dt	89,-
Thunderhawk II	dt	99,-
Thunderhawk II	pal	89,-
Thunderstorm + Roadblaster	jp	129,-
Toshinden	us/jp	129,-

Virtua Cop+Gun	jp	169,-
Virtua Cop+Gun	dt	149,-
Pistole	jp	99,-
Virtua Fighter Remix	dt	64,-
Virtua Fighter II	dt	119,-
Virtua Hang On	jp	129,-
Virtua Hydlite	dt	99,-
Virtua open (tennis)	dt	99,-
Virtua Racing	dt	99,-
Virtua Snooker	dt	109,-
World Series Baseball	dt	99,-
Wing Arms	us/jp	129,-
X-Men	jp	129,-

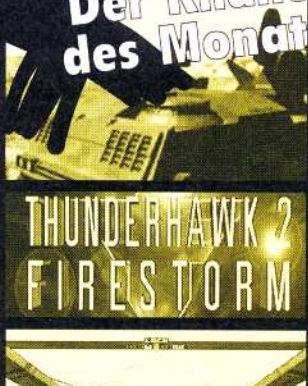
## NEO GEO CD

Art of fighting	us	129,-
Aero Fighters II	us	129,-
Fatal Fury III	us	129,-
Galaxy Fight	us	129,-
King of Fighters'95	us	129,-
Pulstar	us	129,-
Super Sidekicks III	us	129,-
Street Hoop	us	129,-
Samurai Showdown II	us	129,-
Samurai Showdown Illus	us	129,-
Savage Reign	us	129,-
Top Hunter	us	129,-
World Heros Perfect	us	129,-
Viewpoint	us	129,-


## JAGUAR

Alien vs. Predator	dt	89,-*
Bubsy	dt	69,-*
Club Drive	dt	59,-*
Crescent Galaxy	dt	69,-*
Dino Dudes	dt	69,-*
Flashback	dt	119,-
Flip Out	dt	129,-
Iron Soldier	dt	89,-*
Kasumi Nunja	dt	89,-*
Pitfall	dt	119,-
Pinball Fantasies	dt	129,-
Raiden	dt	69,-*
Sensible Soccer	dt	129,-
Syndicate	dt	89,-*
Val d'Isere	dt	79,-*

**Der Knaller des Monats!**



**THUNDERHAWK 2 FIRESTORM**



Spiele mit \* sind Gebrauchtspiele (mit Verpackung und Anleitung) nur solange Vorrat reicht!

Händler sind willkommen!  
Fax.: 04521 10 25

Mo-Fr 12.00-20.00 Uhr  
Sa 12.00 - 18.00 Uhr

Sega Master System & Spiele auf Anfrage! • Nes & Spiele auf Anfrage! • US-Nes Spiele auf Anfrage! • Andere Systeme auf Anfrage!



**04521-4873 oder 71497**

A.B. Games • Meinsdorfer Weg 30 • 23701 Eutin • Nur Versand

Ab 300,- DM portofrei • Druckfehler, Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten • Keine Haftung für Kompatibilität





Realistische Kurvenduelle dank analoger Steuerung: Für "Mario Kart R" ist das neue Joypad optimal geeignet.



"Mario Kart"-Vorabversion: Was da auf Euch zukommt, ist kein 3D-Objekt, sondern ein Spi-

# Mario Kart

**R** Dank vier Joypad-Ports werden Multi-Player-Träume wahr: In "Mario Kart R" rumpelt Ihr zu viert durchs Gelände!

**M**ario, Zelda und Luigi, Donkey, Bowser und Toad, die ganze Nintendo-Sippe versammelte sich 1992, um einem trendgerechten Hobby zu frönen. Auf frisierten Gokarts jagten sie nach Rundenrekorden oder rempelten sich in einer Scooter-Arena. Der Zwei-Spieler-Modus via Split-Screen war die Hauptattraktion an "Mario Kart". Um der 3D-Optik Beine zu machen, spendierte Nintendo nach "Pilotwings" einen zweiten DSP-Chip. Das Ultra 64



Sieben bekannte Nintendo-Helden (und ein berühmter Bösewicht) flitzen auf "Mario Kart R" um die Wette.

hat solche Hardware-Hilfsmittel nicht nötig – CPU und Coprozessor sind auf 3D-Wirbeln spezialisiert. So peppt Nintendo die "Mario Kart"-Neuaufgabe durch einen Vier-Spieler-Splitscreen auf; ein Feature, das es bislang selten bei einem Konsolen-Rennspiel gab. Gleichzeitig verweist Nintendo mit der Spaßraserei auf die Design-Vorteile des Ultra 64: Vier Joypad-Buchsen stehen dem Konsolen-Besitzer in der Grundausstattung

zur Verfügung; bringen die Kumpels ihre eigenen Controller mit, kann's sofort losgehen. Auch dem analogen Stick kommt bei "Mario Kart" eine besondere Bedeutung zu: Mit dem 3D-Controller lässt sich das Fahrverhalten der Gokart sensibler kontrollieren als mit einem herkömmlichen Steuerkreuz.

Die ersten Demos von "Mario Kart" zeigen zwar nur eine spartanische Streckengrafik, die kaum Playstation-Niveau erreicht, dafür aber einen flacker- und ruckfreien Vier-Spieler-Modus. Tunnelfahrten, Nebel-effekte und der vertikale Zwei-Spieler-Splitscreen waren in die Vorabversion eingebaut, über die Extras und spielerischen Gags von "Mario Kart R" ist noch nichts bekannt. Auch an der Optik soll sich laut Nintendo eine Menge ändern. Unsere

Bilder stammen aus dem Video-Demo der Shoshinkai-Messe.

Entwickler: Nintendo  
Genre: Rennspiel  
Erscheint: Juli 96



Die verrückte Rally: Haarsträubende Sprünge heben Eure Rennfahrer-Laune.



Dank Hardware-Power und vier Pad-Buchsen des Ultra 64 enthält "Mario Kart R" serienmäßig einen Vierfach-Splitscreen.



Full-Screen: Tacho, Portraits und Platzierungsnummern werden transparent übers Spielfeld geblendet.



Mario gegen Luigi: Mit qualmenden Reifen und rauchendem Auspuff schlittern die Brüder aus der Kurve.



Wildes Gerangel nach dem Start: Während Mario sich an Bowser heranmacht, hat Zelda sich schon abgesetzt.



Übersicht im Cinemascope-Modus: Man beachte die geschrumpften Fahrer dieses Zwei-Spieler-Matches.



# Star Fox

**Der Fuchs kehrt zurück: Statt der Super-Nintendo-Fortsetzung hat Nintendo eine 64-Bit-Raum-schlacht gezimmert.**



Über der Atmosphäre des Planeten vernichtet Ihr die Patrouillen-Raumschiffe der Invasoren.

Massive Gebäude, massive Absturz-gefahr: Nur geübte Piloten überleben im Betonschungel.



Bildschirmgroße Feinde in "Star Fox 64": Der Weltraumfuchs zieht unter der drohenden Kanone...



...des Mechs vorbei und deckt dessen Stahlhaut mit Plasma-Schüssen ein.



Erst in letzter Sekunde, die Brust des Riesen ist zum Greifen nah, schwenkt Fox über die Schulter ab.



Jez San, FX-Chip-Erfinder und technischer Maestro hinter "Starwing", bat mit der 64-Bit-Version nichts mehr zu tun. Die Ultra-64-Präsentation besuchte Jez als Zaungast, neue Nintendo-Projekte sind zur Zeit nicht geplant.

**M**it "Starfox" betrat Nintendo 1992 technisches Neuland: Statt Mode-7 und Sprites zur 3D-Darstellung heranzuziehen (wie in "F-Zero", "Pilotwings" und "Super Mario Kart"), setzte der Marktführer auf Polygone. Das Know-How der englischen Entwickler Argonaut half Nintendo, das Weltraumabenteuer in Echtzeit auf den Bildschirm zu holen. Den versprochenen zweiten Teil mit Zwei-Spieler-Modus blieb

uns Nintendo schuldig, dafür überraschten die Japaner auf der Shoshinkai-Show mit einem "Starfox" für das Ultra 64.

Als tierischer Weltraumheld besteigt Ihr Euren Jagdraumer, um Roboterhorden und Schlachtkreuzer einer unheimlichen Macht aus der Galaxie

zu blasen. Die spartanische Optik des 16-Bit-Spiels ist dabei den High-End-Animationen des Ultra 64 gewichen: Die Weltraumfestungen sind massiv und realistisch schattiert, die Gegner bildschirmfüllend und mies gelaunt. Mit seinen unterschiedlichen Spielerspektiven

ist Starfox eine konsequente Fortsetzung; eine 64-Bit-Variante, die in jeder Beziehung aufpoliert wurde, sich spielerisch aber kaum vom Vorgänger unterscheiden wird.

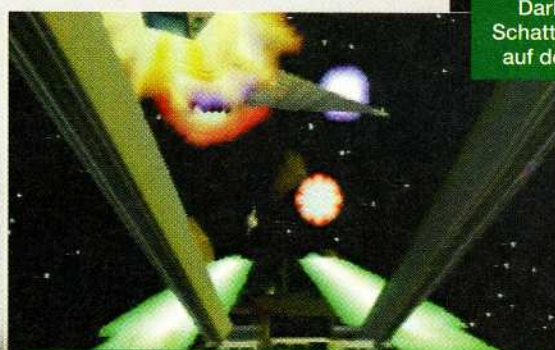
Entwickler: Nintendo  
Genre: Action  
Erscheint: Ende 96



In der Hitze des Gefechts fällt Euer Videofunk aus – statt dessen weißes Rauschen auf allen Kanälen.



Dark Side of Moon: Licht- und Schattenspielereien begleiten Euch auf der Reise durch die Galaxien.



Auf diesem Bild sehr schön zu sehen: Die Vielfalt von Explosionen und Effekten in "Starfox 64".



Kopf runter! Neben den Von-Hinten-Ansichten könnt Ihr Euch auch direkt ins Cockpit schalten.



Ende eines Roboters: Während Fox neuen Zielen entgegenfliegt, verglüht links ein Gegner.





Mit dem Drachen (und fünf weiteren Vehikeln) segelt Ihr über ein grünes Ferienparadies.



Im Aufwind: Auch "Pilotwings" wird nicht mit dem Steuerkreuz, sondern mit dem 3D-Stick gesteuert.

# Pilotwings



Die US-Firma Paradigm programmierte nicht nur "Pilotwings 64", sondern lieferte auch Tools zu anderen Ultra-64-Spielen. Im Bild ihr "Egghead"-Skisimulator.



Betonwald: Als erste Flugsimulation enthält "Pilotwings" eine massive Großstadtkulisse.



Der Raketenrucksack ist (wie Gleit- und Segelschirm) ein alter bekannter aus dem 16-Bit-"Pilotwings".

list Paradigm hat das Remake in Amerika für Nintendo inszeniert, eine Heimvariante prominenter VR-Animationen, die es auf internationalen Grafikmessen zu bewundern gab.

Durch vorgegebene Aufgaben und Geschicklichkeitskurse ähnelt Pilotwings eher dem Besuch in einer Comic-Flugschule als einem herkömmlichen 3D-Spiel mit Bösewichten, Endgegnern und Extrawaffen. Da auf

**A**uch die pazifistische Fliegerei "Pilotwings", auf dem Super NES das erste Spiel mit DSP-Chip, darf ins 64-Bit-Zeitalter: Der Simulations-  
spezia-



... Explosionen verwandeln die Vehikel-Schlacht in ein 3D-Feuerwerk – viel mehr gab's vom Spiel noch nicht zu sehen.



Auf diesen Bildern seht Ihr die vielfältigen Partikel-Effekte von "Buggy Boogie": Staub, Rauch und transparente...

**N**ach ihrem Ausstieg aus dem Film- und Musikvideo-Geschäft haben die kalifornischen Angel Studios ("Lawnmower Man", "Kiss the Frog") alle Hände frei für bahnbrechende Videospiele.

Schlacht. Bei der Entwicklung von "Buggy Boogie" hat ihnen Shigeru Miyamoto persönlich über die Schulter geschaut: In die-

# Buggy Boogie

Für Sega renderten sie Vorspanne ("Ecco 2"), jetzt benutzen sie ähnliche 3D-Technologie erstmals für eine Echtzeit-



Tödlicher Laubfrosch: Euer Buggy kann mit unterschiedlichen Waffensystemen ausgerüstet werden.

Vom Gleitschirm zum Raumschiff – leider dürft Ihr mit diesem Shuttle voraussichtlich nicht abheben.



Zuschauen, entspannen, eingreifen: Statt Dauerfeuer und Alien-Attacke erwarten Euch friedliche Segelstunden.

diese Elemente verzichtet wird, bleibt der 64-Bit-Hardware maximale Rechenzeit für die Darstellung der Landschaft. Das Fluggefühl (durch die präzise Steuerung mit analogem 3D-Controller unterstützt) steht im Vordergrund, die RISC-Hardware sorgt für die günstigen Rahmenbe-



Die vier Richtungstasten werden bei "Pilotwings" exzessiv genutzt: Während des Fluges kreist...

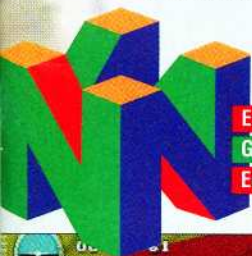


# Blastdozer



Fly west: Mit der "Pilotwings"-Entwicklung wurden die Angel Studios in den USA beauftragt.

dingungen, klare Fernsicht und gute Wetterlage. Statt Pilotwings mit Raumschiffen und Kampfdrachen aufzumotzen, zauberten die Programmierer eine unberührte Küsten- und Canyonwelt auf den Monitor. Ihr schwebt über ein Hochplateau, vorbei an den steinernen Köpfen der US-Präsidenten, überfliegt Klippen und blickt schwindelnd in die Tiefe - ganz unten erkennt Ihr das helle Gelb eines Sandstrandes. "Pilotwings" ist nicht der originellste Ultra-64-Titel, aber der grafisch überzeugendste. Mit massiven Hochhaus-Skylines und meilenweitem Panorama-blick erreicht die 3D-Grafik Workstation-Niveau.



Entwickler: Paradigm  
Genre: Flugsimulation  
Erscheint: April 96



... Euer Blick in alle Richtungen. Gleichzeitig gedrückte Buttons ergeben weitere Sichtwinkel.



Rätselhafte Explosion: Kein MAN!AC konnte erkennen, ob der Skorpion durch 3D-Partikel oder nur über eine animierte Textur krabbelt.



Zerstörung gegen harte Münze: Für jeden Abbruch wird Euch ein dicker Dollar-Batzen aufs Konto gebucht.



Jump'n'Destroy - der Schatten Eures Baggers verrät die momentane Flughöhe.

**U**nter den vorgestellten Ultra-64-Spielen hat Rares "Blastdozer" die einzige Rahmenhandlung. In der konkurrenzlosen Zerstörungsgorgie steuert Ihr Abbruchfahrzeuge unterschiedlicher Größenordnung, um bebautes Land dem Erdboden gleichzumachen. Lebewesen kommen dabei nicht zu Schaden, wohl aber Farmhäuser, Steinmauern, Getreidesilos und ganze Bahnhöfe. Der Begriff "Abbruchfahrzeug" ist weit gefaßt: Ihr lenkt nicht nur bullige Schaufelbagger, sondern auch unverwüstliche Mechs, wie das abgebildete Sondermodell "Crusher". Jedes Vehikel ist von unterschiedlicher Widerstandsfähigkeit und Beweglichkeit und deshalb nur für bestimmte Einsätze geeignet.

Welche Feinde und Gefahren sich Eurer rabiaten Räumungsmission in den Weg stellen (oder ob's darum geht, möglichst viel, möglichst schnell zu zerstören) weiß außerhalb Nintendo noch niemand. Sicher ist, daß im Spiel statt Punkten saftige Prämien vergeben werden, die Ihr umgehend in effektiveres Equipment investiert.

Entwickler: Rare  
Genre: Action  
Erscheint: nicht bekannt



34.000 Kilo in Aktion: Ungerührt stapft "Crusher" durch Explosionen, Steinschlag und Feuerwand. Dank detaillierter 3D-Darstellung fliegen ihm die Partikel-Funken um die Ohren.

ser 64-Bit-Variante von "Assault Rigs" steuert Ihr einen Buggy, der mit vielfältigen Waffensystemen hochgerüstet wird. Das Fahrverhalten des bulligen Gefährts und die Bewegung der jeweils installierten Kanone fordern nicht nur von Euch das Letzte, auch die Ultra-64-Hardware wird durch die Animation des Ungetüms, durch Explosionen und bizarre Lichteffekte gefordert. Der Spielhintergrund liegt wie bei anderen Ultra-64-Spielen noch im dunkeln, Standard-Features, wie eine frei wählbare Sichtperspektive werden jedoch mit Sicherheit eingebaut.



Auch in "Buggy Boogie" wählt Ihr aus unterschiedlichen 3D-Ansichten. Hier die Cockpit-Perspektive.



Mit der Tentakel-Kanone fegt Ihr einen Gegner vom Schirm. Rechts unten: Euer Buggy auf einem Lastenaufzug.



Entwickler: Angel Studios  
Genre: Action  
Erscheint: nicht bekannt

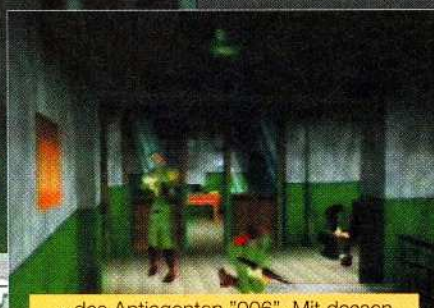




# Golden Eye



Die bislang gezeigten Spielszenen von "Golden Eye" führen Euch in die Bergfestung...



...des Antiagenten "006". Mit dessen uniformierten Schergen macht James Bond kurzen Prozeß.



Kampf im Treppengerüst. Im Vergleich zum ähnlichen "Virtua Cop" ist James Bonds Bewegungsradius größer.

**Z**u dem neuen James-Bond-Film hat sich Nintendo sofort die Lizenz geschnappt und an Landsleute des Super-Agenten

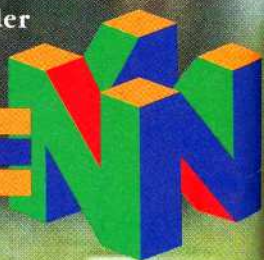
streng vertraulich weitergereicht. Rare, durch Millioneninvestitionen dem Nintendo-Imperium einverleibt, beschloß die actionreichsten Szenen aus dem Kinoepos in eine 3D-Kulisse zu verlegen. Was MANIAC von "Golden Eye" bislang zu sehen bekam, war nicht viel, erinnert aber an eine Mischung aus "Lone Soldier" und "Virtua Cop": Bei

Eurem Spurt durch die verwinkelte Bergfestung des Filmbösewichts kommen Euch Polygon-Söldner mit Handfeuerwaffen und Sturmgewehr in die Quere. Dabei haben sie nicht mit dem scharfen Blick, den Reflexen und dem ausdauernden Trigger-Finger von 007 gerechnet. Seine Lizenz zum Töten nutzt der Agent auf dem Ultra 64 kaltblütig aus. Ob sich im "Golden Eye"-Spiel auch James Bonds langbeinige Freundinnen (& Gegnerinnen) blicken lassen, konnten wir leider nicht mehr recherchieren.

Entwickler: Rare

Genre: Action

Erscheint: Sommer 96



# Body Harvester

**D**ie Außerirdischen kommen mit immer ungewöhnlicheren Wünschen zu uns auf die Erde: In "Body Harvester" besuchen sie uns, um als Bauern die Ernte einzufahren. Ihr bevorzugtes Nahrungsmittel ist der Mensch.

Die Hintergrundgeschichte zu "Body Harvester" ist noch nicht gedruckt, doch der makabere Name läßt auf die oben geschilderten, finsternen Absichten der Aliens schließen. Das gnadenlos zoomende Action-Spiel ist der Beitrag der "Lemmings"-Erfinder DMA zur Ultra-64-Palette. Nach ihrem Nintendo-Einstieg mit "Unirally" bzw. "Uniracers" sind David Jones und seine Mannen neben Rare



Im trüben Morgen starten die mechanischen Erntemaschinen ihren Angriff aufs Rollfeld. Ihr könnt gerade noch abheben...



Panischer Versuch, das eigene Leben zu retten: In der Mitte des Bildes spurtet der Held zu seinem Helikopter.



Heavy Artillery: Mit der richtigen Bewaffnung zahlt Ihr den Außerirdischen Ihre blutigen Erntefeldzüge heim.



Blick über die Stahlschulter einer Alien-Kampfmaschine. Das hilflose Männchen seid Ihr!

die einzigen Europäer mit 64-Bit-Lizenz.

Wie in einem klassischen Invasionsfilm seid Ihr der letzte Rebell des Menschengeschlechts. Als schmalbrüstiger Vektormann flieht Ihr vor den Erntemaschinen der



Während die Aliens diese friedliche Alm überrennen, versucht Ihr Euer Fluchtauto zu erreichen.



Aliens. Erst wenn Ihr ein Vehikel findet, könnt Ihr effektiv zurückschlagen. Ihr fahrt in Kanonenbooten und Bulldozern, und rückt als Helikopterpilot dem Feind aus der Luft zu Leibe.



Entwickler: DMA, GB

Genre: Action

Erscheint: Sommer 96



9 VON 10 MÄNNERN  
STECKEN SICH GERNE  
ETWAS AN.

THEME PARK. FÜR HOHES SPIEL-  
FIEBER UND TOTALE ANSTECKUNG.

PORSCHE STENGEL & PARTNER



# Theme Park. Vorsicht, ansteckend!



Wenn schon anstecken, dann mit Strategie. Theme Park:  
Planen, bauen, kalkulieren, und in 23 Vergnügungsparks hört  
alles auf Dein Kommando. Theme Park macht megamäßig  
Spaß, hat aber Folgen: 45° Fieber und die totale Sucht! Zitat  
Nintendo Fun Vision 7/95: „Wer kreativ ist, wird viele  
Nächte vor dem Bildschirm verbringen.“ Und Total 7/95  
meint: „Viele Optionen, detaillierte Graphik, gute Steuerung,  
viel Spaß für ein so kleines Modul. Note 1-.“



Distributed by



Theme Park, characters, names and all related indicia are trademarks of Ocean Group and are registered trademarks of Ocean Group. Bullfrog is a registered trademark of Bullfrog Productions. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen ist strafbar.



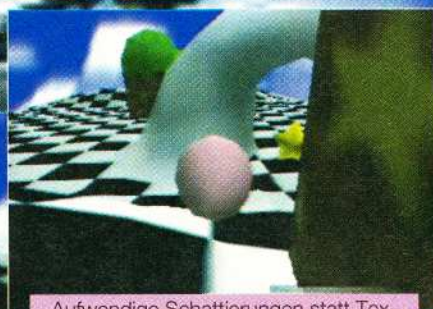
# Kirby Bowl

**K**irby darf nicht sterben! Das dachten sich die Designer der Nintendo-treuen Software-Firma Hal und nahmen den kugelrunden Kinderstar mit ins 64-Bit-Zeitalter.

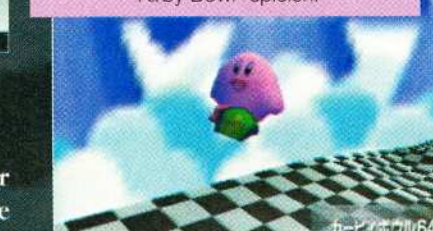
Seinem unkomplizierten Naturell entsprechend folgt das rosa Marshmallow-Monster in "Kirby Bowl" einem simplen Spielprinzip: Während einer rasanten Abfahrt



Virtual Kirby dank 64-Bit: Vergleicht unsere Bilder einmal mit dem "Dream Course"-Foto in der letzten MANIAC.



Aufwendige Schattierungen statt Textur-Overkill: Henri Gouraud würde "Kirby Bowl" spielen!



Spring-ins-Feld: Auf dem Snowboard ist Kirby ein Virtuose. Selbst gewagte Sprünge entlocken ihm ein Lachen.



Osterinselnköpfe dürfen in keinem japanischen Comicspiel fehlen. Hier ist Kirby gerade der Kollision mit einer 3D-Visage entkommen.



durch surreale Kulissen steuert Ihr Kirby über Hindernisse, durch Tore und an Wegmarkierungen vorbei. Meist kugelt Ihr in rasender

Geschwindigkeit über den hügeligen Schachfeld untergrund, in bestimmten Spielabschnitten schnallt sich Kirby aber auch ein Snowboard unter das Ballongesäß. Waghalsige Sprünge und haarsträubende Ausweichmanöver bestimmen das

Geschicklichkeitsspiel, das beson-

ders durch die flüssige Animation der 3D-Kulisse lebt. Spielerisch hat Hal keinen Fehler gemacht, Kirby steuert sich intuitiv und wird vor allem jüngere Spieler unterhalten. Wieviel Abwechslung uns Kirbys Traumabfahrt beschert, verraten wir Euch im Frühjahr.

Entwickler: Hal, Japan  
Genre: Geschicklichkeit  
Erscheint: Sommer 96



Verfolgungsjagd: Wir sind gespannt, ob die Bugwelle des Gegners auch das eigene Fahrverhalten beeinflusst.



Saturn-Fans mußten in "VF 2" auf die zoomende Brücke verzichten, Nintendo holt das Bauwerk auf den Schirm.



Mit Texturen hat das Ultra 64 keine Probleme: Auch aus der Nähe wird die Mauer ohne Verzerrungen dargestellt.

**M**it "Waverace" möchte Großmeister Miyamoto Playstation-Rasereien a la "Wipe Out" & "Cyberspeed" Paroli bieten. Sein Kanalrennen aus unterschiedlichen Blickwinkeln enthält eine Menge Innovationen wie z.B. die Simulation einer Wasserober-

Entwickler: Nintendo  
Genre: Rennspiel  
Erscheint: Sommer 96

fläche, auf der die Boote realistische Bugwellen und Schaumkronen hinterlassen. Das feuchte Duell ist für das Ultra 64 das, was "F-Zero" für das Super NES war: Ein Beweis, daß Nintendos Hardware mit 3D besser zu-rechtkommt als die Konkurrenz. Massig Texturen, Transparenz-, Licht- und Schatteneffekte säumen den Weg zum Siegertreppchen. Dafür, daß "Waverace" spielerisch nicht absäuft, bürgt Mr. Miyamoto mit seinem Namen.

## Waverace



Neben Open-Air-Ab-schnitten empfangen Euch auch Tunnels und unter irdische Kanäle.



Unterschiedliche Kameraperspektiven sorgen auch bei Tempo 100 für die nötige Über- und Weitsicht.



Ob Ihr auch im fertigen Spiel so neugierig unter die Wasseroberfläche blicken könnt, ist noch nicht sicher.





# Dream On

Die meisten Titel der "Dream Team"-Lizenznehmer existieren bisher nur als Animationsbruchstücke und Konzepte – Vorschau auf geplante Ultra-64-Spiele.



Ultra-64-Rollenspiele werden nicht auf Modul, sondern ab Ende 1996 auf Disk ausgeliefert. (Bild: "Final Fantasy"-Demo).

**S**oftware ist der Kern Nintendos Firmenphilosophie, die Hardware nur ein Mittel zum Zweck. Doch das Spieleangebot der Shoshinkai ließ nicht auf ein marktreifes Spielsystem schließen. Sowohl "Mario" und "Kirby", als auch die spielbaren Versionen, die Rare und LucasArts im Gepäck trugen, brauchen noch Monate bis zum letzten Test. Quantität ist nicht das Problem, denn mehr verheißungsvolle Titel hatten auch Sony und Sega vor

ihrem 32-Bit-Start nicht zu bieten. Die Frage ist nur, welches Spiel überhaupt bis Ende März fertig sein wird; ganz abgesehen davon, daß weder ein Beat'em Up, noch ein Rollen- oder Tourenwagenrennspiel zu sehen war. Auf der anderen Seite glückte auch der Super-Nintendo-Start mit nur drei Spielen ("Mario", "Pilotwings" und "F-Zero"), sechs Monate später gab's 18 Titel, von denen man knapp ein Drittel als Schrott abhaken konnte. Anfänglicher Spielermangel konnte den 16-Bitter nicht stoppen. Daß kein Rollenspiel existiert begründet Nintendo mit Speicher-mangel. Auf neuem magnetischen Massenspeicher (siehe Kasten) sollen Ende 1996 "Final Fantasy", "Dragon Quest" und "Zelda" erscheinen, 64-Bit-Versionen der bekanntesten Fantasy-Spiele

## Massenspeicher für Nintendo

Als sekundärer Massenspeicher dient Nintendo ein magnetisches Medium, mit dreifacher Übertragungsrate eines CD-ROMs und deutlich niedrigeren Zugriffszeiten. Mit dem "Advanced superthin layer and high output media" erfand Fuji das optimale Speichermedium: Schnell, robust und in der Herstellung günstig. Ein Teil des Speicherplatzes (zirka 100 MByte) wird beschreibbar sein, andere Areale können vom Ultra 64 nur gelesen werden. Da gängige Memory Cards oft mit einem Rollenspielstand schon gefüllt sind, kommt dem Spieler das Speichern auf Nintendos Disks (mit eigenem Datenformat) deutlich günstiger. *mk*

der Welt. Wo hingegen das versprochene "Killer Instinct" steckt und wo "Cruis'n USA", weiß kein Mensch außerhalb Nintendo. Vielleicht spart sich Nintendo diese Titel als Knaller für den USA-Release.

Die 3rd-Parties konnten auf der Shoshinkai nicht mal ein Video zeigen. Dabei ist die Zahl der Hersteller mit Ultra-64-Lizenz in den letzten Monaten gewachsen. Nachdem Nintendo PC-Versionen von Ultra-64-Spielen duldet, sprangen neben den CD-ROM-Riesen Sierra und Spectrum Holobyte auch EA und Time Warner ins Dreamteam-Boot.

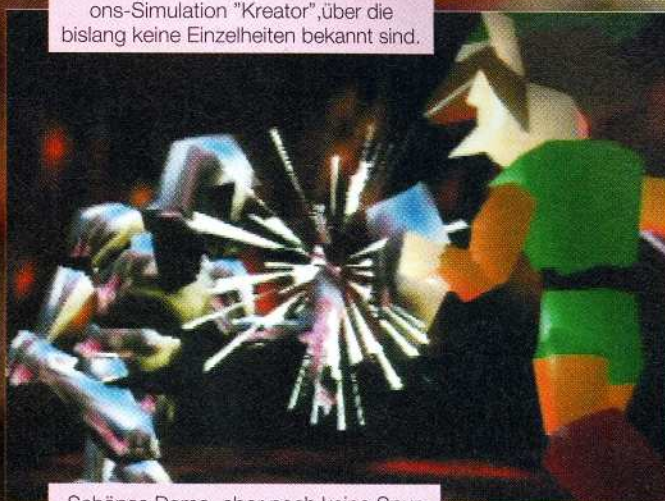
Erstere Firmen gelten (durch ihre Töchter Dynamix und Microprose) als Flugsimulationsspezialisten,

## ULTRA 64: IN-HOUSE-UND 3RD-PARTY-SPIELE 1996

Titel	Hersteller	Genre
Cruis'n USA	Williams	Rennspiel
Dragon Quest*	Enix	Rollenspiel
FIFA Soccer	Electronic Arts	Sport
Final Fantasy*	Square	Rollenspiel
Frank Thomas Baseball	Acclaim	Sport
Ken Griffith Baseball	Angel/Nintendo	Sport
Killer Instinct 2	Rare/Nintendo	Beat'em-Up
Kreator	Nintendo	Simulation
Monster Dunk	Mindscape	Sport
Rave'n Chase	DMA/BMG	Action
Red Baron	Sierra	Flugsimulation
Robotech	Gametek	Action
Stacker	Virgin	Action
Top Gun: New Adventure	Spectrum Holobyte	Flugsimulation
Turok	Acclaim	Action
Wayne Gretzky Hockey	Time Warner	Sport
Zelda*	Nintendo	Action-Adventure

Außerdem noch unbenannte Spiele japanischer Hersteller

Der Dinosaurier spurtet für die Evolutions-Simulation "Kreator", über die bislang keine Einzelheiten bekannt sind.



Schönes Demo, aber noch keine Spur vom Spiel: "Zelda" soll erst mit dem neuen Speichermedium erscheinen.



Time Warner, das neueste "Dreamteam"-Mitglied, verspricht "Wayne Gretzky Hockey" (Bild: PC-Version).

letztenannte US-Hersteller versprechen Sportspektakel mit VIP-Lizenz. Virgin will drei Titel für das Ultra 64 vermarkten, BMG kauft vier Spiele vom Dreamteam-Mitglied DMA; drei davon sollen bis Ende 1995 ausgeliefert werden. Im Superstreß stecken auch Rare, die gleichzeitig an "Golden Eye", "Blastdozer" und "Killer Instinct" wurschteln: Ist Nintendos Prügler deshab in Verzug geraten? LucasArts und Acclaim werden nach "Shadow of the Empire" und "Turok" schleunigst weitere Spiele entwickeln.

Auch die Japano-Firmen (Konami, Namco) haben nun endlich die 64-Bit-Entwicklung aufgenommen. *wi*

**1 Nicht auf Modul:** Die Rollenspiele und Action-Adventures "Dragon Quest", "Final Fantasy" und "Legend of Zelda" werden auf spezieller Nintendo-Diskette ausgeliefert (Speicherkapazität: rund 100 MByte).



Laden  
97070 Würzburg:  
Juliuspromenade  
11&68

Laden  
94032 Passau:  
Bahnhofstraße  
28

# THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



Donkey Kong Country 2 (SNES)



Earthworm Jim 2 (MD, SN, PSX, SA, 32X)



FIFA Soccer '96 (MD, SN, PSX, SA, 32X)



Pinocchio (SN)



Secret of Evermore (SNES)

## SEGA SATURN

Aufbruch in eine neue Spieledimension:

**Absoluter Superpreis**

Sega Saturn ohne Spiel  
für sagenhafte 599,-

## Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
90 MINUTES PRIME GOAL	124,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
BEAVIS & BUTT-HEAD	59,-
BIG SKY TROOPER	119,-
BOOGERMAN	109,-
CASPER	119,-
CIRCUIT USA	109,-
CUT THROAT ISLAND	114,-
DONALD IN MAUI MAL (JAN.)	129,-
DEMOLITION MAN	79,-
DONKEY K. COUNT. 2	129,-
EARTH WORM JIM II	119,-
F.T. BIG HURT BASEBALL	119,-
FIFA SOCCER 96	114,-
HEBEREKE II	99,-
INT. S.S. SOCCER DELUXE	129,-
IZZYS QUEST OLYMP. RINGS	114,-
JOE & MAC 3	99,-
JOHN MADDEN 96	99,-
KAWASAKI SUPERBIKES	109,-
LOBO	129,-
LOST VIKINGS 2	109,-
MECHWARRIOR 3050	114,-
MEGAMAN VII	109,-
MEGAMAN X 2	109,-
MICRO MACHINES 2	119,-
MICKY & MINNIE	109,-
MISSION IMPOSSIBLE	129,-
NBA GIVE'N GO	129,-

NHL HOCKEY 96	114,-
PGA TOUR GOLF 96	129,-
PINOCCHIO (JAN.)	129,-
PORKY HAUNTED HOLIDAYS	114,-
POWER RANGERS THE MOVIE	119,-
PRIMAL RAGE	129,-
REALM	119,-
REVOLUTION X	119,-
SECRET OF EVERMORE (JAN.)	109,-
SPAWN	114,-
SPIDERMAN VENOM	114,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114,-
STAR GATE	79,-
STAR TREK NEXT GEN	109,-
SUPER BOMBERMAN 3	119,-
TETRIS 2	114,-
THEME PARK	119,-
TIME COP	114,-
TIM IN TIBET	129,-
TOTAL FOOTBALL	129,-
TURBO TOONS	89,-
URBAN STRIKE	129,-
WATERWORLDS	109,-
WAYNE GRETZKY	119,-
WEAPON LORD	124,-
WORLD MASTERS GOLF	109,-
WORMS	119,-
WWF WREST. ARCADE	114,-
WHIZZ	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW. 2	109,-
ZOOP	89,-

## 32X

MEGA DRIVE 32 X	189,-
BLACKHAWK	99,-
FIFA SOCCER 96	109,-
KOLIBRI	119,-
OUTPOST	109,-
PRIMAL RAGE (DEZ)	109,-
VIRTUA FIGHTER	119,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	119,-

## Mega Drive

MEGA DRIVE SONIC PACK (inklusive 3 Spiele)	239,-
MEGA DRIVE SIX PACK	289,-
4 PLAYER ADAPTER (SEGA/EA)	59,-
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
ADDAMS FAMILY VAL.	109,-
ALIEN SOLDIER	99,-
BATMAN FOREVER	79,-
BEAVIS & BUTT-HEAD	79,-
BUGS BUNNY (JAN.)	109,-
COMIX ZONE	99,-
COOL SPOT G. T. HOLLYWOOD	114,-
CUT THROAT ISLAND	114,-
DONALD DUCK MAUI	109,-
DEMOLITION MAN	79,-
EARTH WORM JIM II	114,-
EXO SQUAD	109,-
EA TENNIS	59,-
FIFA SOCCER 96	89,-
FLINTSTONES - THE MOVIE	104,-
FOREMAN FOR REAL BOXING	109,-
F.T. BIG HURT BASEBALL	114,-
JUDGE DREDD	79,-
GARFIELD	109,-
INDIANA JONES	109,-
IZZYS QUEST F. OLY. RINGS	114,-
JOHN MADDEN 95	49,-
JOHN MADDEN 96	109,-
JUSTICE LEAGUE	49,-
LANDSTALKER	109,-
LOBO! (FEB)	114,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109,-
LOTHAR MATTHAUS S. SOCCER	109,-
MARIO BASLER SOCCER	109,-
MARSUPIANI	99,-
MAXIMUM CARNAGE 2	114,-
MEGA MAN WILY WARS	89,-
MICKY & MINNIE	109,-
MICRO MACHINES 96	119,-
MISSION IMPOSSIBLE	114,-
MR. NUTZ 2	109,-
NBA LIVE 96	109,-

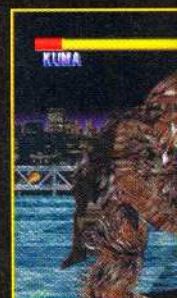
# 0931/



Virtua Fighter 2 (Saturn)



Worms (SN, SA, PS)



Tekken

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an: Versand per NN DM 6,- zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vork. (nur Euroschicks) DM 4,-. Versand und Laden: Preisrücker, Änderungen vorbehalten: UPS DM 10,-. Porto Ausland DM 18,-. \* Ladenpreise können abweichen.



NHL HOCKEY 96	109,-
PAC PANIC	69,-
PGA TOUR GOLF 96	109,-
PHANTASY STAR IV	109,-
POWER RANGERS 2	109,-
POCAHONTAS (FEB.)	99,-
PRIMAL RAGE	119,-
REVOLUTION X	114,-
ROAD RUNNER	49,-
SONIC COMPILATION (3 SPIELE)	99,-
SPIDERMAN VENOM	114,-
SPIROU	109,-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	114,-
SPARKSTER	39,-
STAR TREK - D. SP. NINE	109,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER	69,-
STREET RACER	89,-
SUPER SIDMARKS	114,-
THEME PARK	109,-
TOTAL FOOTBALL	119,-
VECTOR MAN	89,-
VR-TROOPERS	109,-
WATERWORLD	109,-
WORMS	109,-
WEAPON LORD	114,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114,-
ZOOP	54,-

## Sega Saturn

SEGA SATURN GRUNDGERÄT	599,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; incl. Scankabel, Controlpad, Batterie)	
MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	329,-
<b>VIDEOFILME AUF ANFRAGE</b>	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
VIRTUA STICK	89,-
ACTION REPLAY SAT.	99,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
AFTERMATH (DEZ.)	99,-
ALIEN TRILOGY (DEZ.)	99,-
BUG	99,-
CASPER	99,-
CLOCKWORK KNIGHT II	99,-
CONGO (FEB.)	109,-
CYBERIA	99,-
CYBER SPEEDWAY	99,-
DAYTONA USA	109,-
DESCENT (DEZ.)	99,-
DIGITAL PINBALL	99,-
ENDORFUN (FEB.)	89,-
FORMULA ONE (JAN.)	109,-
FIFA SOCCER 96	89,-
HIGH OCTANE	99,-
JONNY BAZOKATOONE	84,-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99,-
MYSTARIA - R. OF LORE (JAN.)	109,-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119,-
NBA JAM TOURN.	99,-

## Angebot des Monats

Mega Drive:	
Comix Zone	89,-
Sonic & Knuckles	64,-
Tiny Toon Adventure	29,-
Mega Man Willy Wars	49,-
Super Nintendo:	
Knights of the Round	49,-
Super B.C. Kid	59,-
Batman Forever	49,-
Playstation & Saturn:	
Street Fighter Movie	79,-
Nur solange Vorrat reicht.	

NBA ACTION BASKETBALL	99,-
NFL QUARTER CLUB 96	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94,-
NHL HOCKEY 96 (JAN.)	89,-
PANZA DRAGON	99,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAYMAN	89,-
REVOLUTION X	89,-
ROBOTICA	99,-
SEGA RALLY (JAN./2 Spieler)	99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99,-
SHELL SHOCK (JAN.)	104,-
SHINOBI X	99,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	109,-
STREET RACER	89,-
THE DUEL - G. AXE (MARZ)	109,-
THEME PARK	89,-
THUNDERHAWK 2	104,-
TOH SHIN DEN REMIX (MARZ)	109,-
VICTORY BOXING	94,-
VIRTUA HANG-ON (JAN.)	109,-
VIRTUA FIGHTER	109,-
VIRTUA FIGHTER 2 (JAN.)	99,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUA HYDLIDE	99,-
VIRTUA RACING	99,-
VIRTUA SNOOKER	99,-
VIRTUA SOCCER	109,-
VR BASEBALL	99,-
WATERWORLD	94,-
WING ARMS	99,-
WORLD CUP GOLF	99,-
WORLD SERIES BASEBALL	94,-
WORMS	94,-
XMEN	99,-

## Playstation

SONY PLAYSTATION	579,-
ACTION REPLAY V2	69,-
ANTENNENKABEL	49,-
LINK KABEL	49,-
MOUSE	59,-
neGcon CONTROLLER	89,-
CONTROLLER	59,-
MEMORY CARD	49,-
AD&D FORGOTTEN REA.	99,-
AFTERMATH	99,-
AIR COMBAT	89,-
ALIEN TRILOGY	99,-
ALONE IN THE DARK 2	109,-
ASSAULT RIGS	89,-
CHAOS CONTROL (JAN.)	89,-
CYBERSPEED	89,-
LONE SOLDIER	89,-
DEFCON 5 (FEB.)	89,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY	99,-
DISCWORLD	89,-
EXTREME GAMES	89,-
FIFA SOCCER 96	89,-
GOAL STORM	99,-
HEBEREKE POPOITTO	99,-
HI OCTANE	89,-
J. MADDEN 96 (FEB.)	89,-
JONNY BAZOOKATOONE	84,-
LEMMINGS 3D	99,-
NBA JAM TOURN.	94,-
NOVASTORM	99,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PGA TOUR GOLF 96	89,-
PHILOSOMA	89,-
PRIMAL RAGE	89,-
RAIDEN	89,-
RAVEN PROJECT	89,-

RAYMAN	89,-
REVOLUTION X	99,-
RIDGE RACER	94,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	99,-
SHELL SHOCK	99,-
SHOCKWAVE	89,-
SLAYER	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STREETRACER	99,-
STRIKER	99,-
TEKKEN	99,-
THEME PARK	89,-
THUNDERHAWK 2	99,-
TOP GUN	89,-
TOSHINDEN	89,-
TOTAL NBA (FEB.)	99,-
TOTAL ECLIPSE TURBO	94,-
TRUE PINBALL	99,-
TWISTED METAL	89,-
VIEWPOINT	89,-
VIRTUAL SNOOKER	99,-
WARHAMMER Fant. B.	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	99,-
WIPE OUT	99,-
WING COMMANDER III (FEB.)	99,-
WORLD CUP GOLF	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	94,-
XCOM	89,-

## 3DO

GOLDSTAR- INKL FIFA SOCCER	649,-
CYBERIA	109,-
DESCENT	99,-
FOES OF ALL	99,-
LOST VIKINGS 2	99,-
NHL HOCKEY 96 (DEZ.)	99,-
PANZERGENERAL	109,-
PGA TOUR GOLF 96 (DEZ.)	99,-
PRIMAL RAGE	99,-
SYNDICATE DT.	99,-
THEMOPARK DT.	109,-
WING COMMANDER III	109,-

## Jaguar

JAGUAR GRUNDGERÄT	299,-
CONTROLLER	49,-
ALIEN VS PREDATOR	119,-
ATTACK OF THE M. PENGUINS	109,-
ATARI KART (DEZ.)	109,-
DACTYL JOUST (DEZ.)	109,-
DEFENDER 2000 (DEZ.)	109,-
FIGHT FOR LIFE	119,-
FLIP OUT	89,-
IRON SOLDIER II (DEZ.)	109,-
PHASE ZERO (DEZ.)	109,-
PINBALL FANTASIES	89,-
RAYMAN	119,-
SUPERCROSS 3D (DEZ.)	109,-

## Jaguar CD

CD ROM PLAYER	
incl BLUE LIGHTNING	299,-
VIDGRID & SPIELBARE DEMO	
BATLEMORPH CD (DEZ.)	109,-
HIGHLANDER I CD (DEZ.)	109,-
PRIMAL RAGE	89,-
ROBINSONS REQUIEM (DEZ.)	109,-
SOUL STAR CD	109,-

## TOP-NEUHEIT

## SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.



Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)



Thunderhawk 2 (Saturn, PS)



Spot goes to Hollywood (MD,SN,SA,PS)



Super Mario World 2 (Super NES)



Lone Soldier (PS)



Destruction Derby (Playstation)

# 571601

ODER: 0931 / 57 16 06



(Playstation)



Super Bomberman 3 (SNES)



Sega Rally (Saturn)



motto: "EIN TELEFONAT GEHT NOCH"

name: CHRISTIAN GLOE


 firma: VIRGIN, AVALON  
 position: MANAGING DIRECTOR

# TALK SHOW

**B**evor sich Christian Gloe (Jahrgang '63) der Spieleindustrie zugewandt hat, genoß er eine zweigleisige Ausbildung, die ihn auf das "richtige" Leben vorbereiten sollte. Er schloß sowohl eine Lehre zum Industriekaufmann als auch sein Studium der Betriebswirtschaft erfolgreich ab. Bereits während der Ausbildung arbeitete er als Trainee, später im Bereich Sales & Marketing für den Parfüm-Anbieter L'Oreal. 1990 zog Christian Gloe nach München, um beim Videospielhersteller Acclaim seinen Dienst als Sales & Marketing-Manager anzutreten. Drei Jahre später verließ er Bayern 'gen Hamburg, um die deutsche Niederlassung von Virgin Interactive Entertainment aufzubauen. Wenige Monate später startete er mit Avalon eine mächtige Vertriebsorganisation.

**?** Noch vor einem guten Jahr hat sich Virgin liebevoll um den Videospielmärkte gekümmert. Hochkarätige Eigenentwicklungen und Produkte von befreundeten Anbietern ergaben eine qualitativ und quantitativ mächtige Angebotspalette. Seit Mitte 95 gibt's kaum noch 16-Bit-Neuheiten, auch mit 32-Bit-Spielen haltet Ihr Euch zurück. Plant Virgin den Ausstieg aus dem Konsolen-Markt?

**Gloe:** Zunächst ist Virgin kein Kind des Videospiele-Booms, sondern ein Entwickler mit vielfältigen Produkten. Virgin hat die Goldgräberphase des 16-Bit-Marktes Anfang der 90er verpaßt und sich erst relativ spät den Konsolen gewidmet, dann aber mit der nötigen Power. Heutzutage ist das unternehmerische Risiko im Cartridge-Markt sehr schwer zu kalkulieren. Man verkauft weniger Spiele für Super Nintendo und Mega Drive, kämpft mit Billigangeboten und preiswerteren 32-Bit- und PC-Spielen. Leider wurden die Produktionskosten für Module seit dem Verkaufsboom vor fünf Jahren nicht entscheidend gesenkt, sodaß man auch heute noch 100 bis 150 Mark für ein 16-Bit-Modul verlangen muß. Sega und Nintendo haben keine Rahmenbedingungen geschaffen, daß Fremdanbieter die immer noch zahlreich vorhandenen 16-Bit-Spieler mit seriös kalkulierten Produkten versorgen können.

Im 32-Bit-Bereich sieht's anders aus: Virgin ist stark an den CD-Konsolen interessiert und wird 1996 alleine für Playstation und Saturn um die 30 Spiele veröffentlichen.

**?** Schön zu hören, aber sind das mitunter auch aufwendige Exklusiv-Produktionen oder "nur" Umsetzungen von Euren PC-Titeln?

**Gloe:** Es wird eine Mischung sein. Natürlich möchten wir unsere erfolgreichen PC-Spiele auch für Konsolen adaptieren. Warum sollten wir beispielsweise einen weltweiten Knüller wie "Command & Conquer" den Videospielern vorenthalten? Auf der anderen Seite arbeiten wir an ganz neuen Titeln, die speziell auf die Hardware von Playstation und Saturn zugeschnitten sind. Die meisten Spiele kommen für beide 32-Bitter, jedoch sind auch Sega- oder Sony-only CDs in Planung.

**?** Dann rechnet Ihr wohl damit, daß Playstation und Saturn so erfolgreich sein werden, daß wieder ein Massenmarkt à la Super NES entsteht?

**Gloe:** Nicht ganz. Im Vergleich zu den installierten PCs mit CD-ROM-Laufwerk

sehen beide 32-Bitter alt aus und werden auch in Zukunft nicht dessen Marktbedeutung haben. 3DO und Atari Jaguar spielen in diesem Zusammenhang absolut keine Rolle. Vielleicht schafft ja Nintendos Ultra 64 den Sprung vom Freak-Produkt zum absoluten Mainstream-Spielzeug.

**?** Wie werdet Ihr denn die Ultra-64-Premiere im April in Japan begleiten?

**Gloe:** Wir arbeiten momentan an drei Spielen und werden weitere Entwickler dransetzen, sobald unsere Ressourcen dies zulassen. Aufgrund der restriktiven Politik von Nintendo sind dies keine Umsetzungen bekannter Videospiele, sondern Exklusiv-Titel, die frühestens ein Jahr nach Veröffentlichung für andere Konsolen erscheinen dürfen. Allerdings hat Nintendo nichts dagegen, daß eine PC-Version mehr oder weniger parallel auf den Markt kommt.

**?** Ich hoffe, dies sind nicht alles nur Jump'n'Runs...

**Gloe:** Keinesfalls. Sowohl unsere Ultra-64 als auch die 32-Bit-Spiele decken mehrere Genres ab. Wir werden ebenso traditionelle Spielinhalte wie auch anspruchsvolle Konzepte im Sinn von Strategie- und Rollenspielen realisieren. Die Zielgruppe hat sich schon geändert und wird sich auch in Zukunft nicht auf die 6 bis 12jährigen Kids reduzieren lassen.

Entsprechend ändert sich die Bedeutung von Lizenzen. Mir liegt daran, das Geld lieber in die Entwicklung zu stecken und nicht zu 60 Prozent für den Kauf eines Namens zu verwenden. Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel, nur wird sich die Art der Lizenz ändern. So haben wir beispielsweise die Rechte an "Bladerunner" und denken daran, nicht nur ein PC-Spiel, sondern auch ein passendes Videospiel zu gestalten. Das Qualitätsbewußtsein allgemein steigt und eine Lizenz macht nur dann Sinn, wenn auch das Produkt in Ordnung ist.

**?** Du bist nicht nur Geschäftsführer von Virgin, sondern auch Chef von Ava-

lon, einem bundesweit agierenden Spielervertrieb. Wie hängt diese Firma mit Virgin zusammen?

**Gloe:** Avalon gehört zu 100 Prozent Virgin, wobei Virgin Deutschland und Avalon eigenständige GmbHs sind und bei der Virgin-Holding in England eingegliedert sind. Avalon ist ein Mittler zwischen Handel und Industrie, der alles aus einer Hand offeriert. Dabei bieten wir nicht nur Virgin-Titel an, sondern vertreiben auch die Produkte vieler anderer Firmen. Beispielsweise haben wir das komplette Sega- und Philips-Media-Programm in Angebot, auch Spiele von Hudson, JVC und die PC-Palette von Sony Interactive werden von Avalon vertreten. Dazu arbeiten aktuell rund 50 Personen bei Avalon, und die Zahl steigt ständig.

**?** Bleibt Avalon ein reinrassiger Spielervertrieb oder sucht Ihr Euch weitere Betätigungsfelder?

**Gloe:** Grundsätzlich liegt die Priorität auf Software, wenngleich wir auch ausgesuchte Hardware vertreiben. Software ist nicht alleine als Spiele für Konsolen und PCs definiert, Edutainment nimmt eine wichtige Rolle ein, vielleicht starten wir demnächst sogar mit Filmen. Gespräche laufen u.a. mit Buena Vista und Fox.

**?** Jede Menge Spiele, ein expandierender Vertrieb, fehlt nur noch eine deutsche Entwicklungsabteilung. Man munkelt, daß auch in diese Richtung gedacht wird.

**Gloe:** Korrekt. Virgin wird demnächst größere Büros in Hamburg beziehen und dann auch Platz für Programmierer, Grafiker und Musiker haben. Meines Erachtens ist Deutschland nicht nur ein extrem wichtiger Markt im Bereich interaktiver Unterhaltung, sondern bietet auch enormes kreatives Potential. Wir wollen in Deutschland Spiele entwickeln, speziell für Deutschland und auch internationale Großprojekte – von Playstation und Saturn bis zu PC und Ultra 64. Acht bis zehn Leute werden's wohl für den Anfang sein.



Mit "Agile Warrior" startet Virgin in den 32-Bit-Kosmos. 1996 werden über 30 Playstation- & Saturn-Titel erscheinen.



Avalon vertreibt nun auch die Spiele von Access. Im Bild die Golf-Referenz "Links", die u.a. für Playstation erscheint.



20% aller Jungs haben regelmäßig  
die Hosen voll.

Lone Soldier: Kraftfutter für  
echte Konsolen-Söldner.

HORSCH, STENGEL & PARTNER

# Lone Soldier. Blei fressen statt Bettnässen.

Du bist stark. Du bist mutig. Du bist schnell. Du bist Lone Soldier.  
Als mächtiger Cyborg kämpfst Du gegen das Böse. Und weil Du  
gut bist, wirst Du gewinnen. Auch wenn es hart ist:

Im „Dschungel“ hast Du es mit einem miesen Terminatoren-Regime  
zu tun. Im „Canyon“ mußt Du tückische Schluchten überwinden.  
„Middle Eastern City“ verschlägt Dich in eine gefährliche Stadt  
im Nahen Osten. Und in „Alien Situation“

begegnest Du weiteren Außerirdischen. Der reinste Dauer-Thrill  
in 32-bit-3D. Macht süchtig!



Distributed by



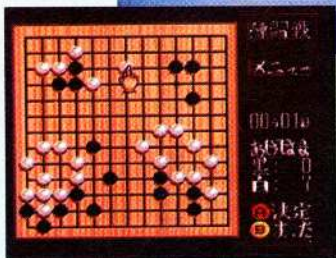
KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt







スーパーマリオ64 (仮称)  
SUPER MARIO 64 (temporary)



50% fertig und noch ohne Titel: Auf der Shoshinkai-Messe zeigte Nintendo ein 64-Bit-"Mario" und ein "Kirby"-Spiel. Neun weitere Eigenproduktionen liefen als Video.



Spiele, die wir in Deutschland niemals erleben werden: Go-Simulation von BPS, Glücksspiel-Simulation von Sammy, Damen-Wrestling von KSS.

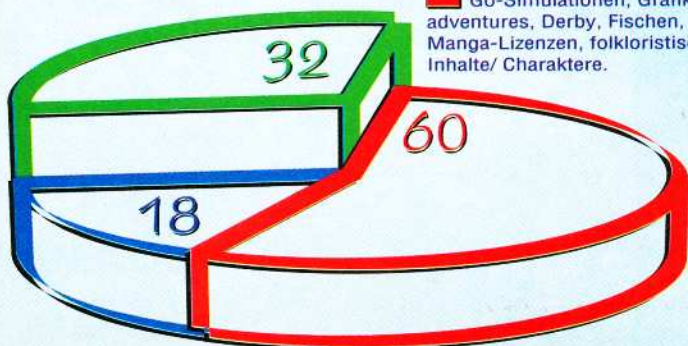
**D**ie Famicom Space World, Messe des japanischen Spielzeugfachhandels Shoshinkai, stand im Zeichen des Nintendo 64 (großer Bericht ab Seite 6), war in Hinsicht auf die Software-Quantität aber ein Super-Nintendo-Ereignis. Über 100 neue Spiele für den 16-Bitter hatten die zum Großteil japanischen Third-Party-Lizenznehmer nach Tokyo gekarrt. Für deutsche Nintendo-Fans ohne Fernost-Neigung war das meiste uninteressant. Wie zum Ende des NES-Ära vor knapp fünf Jahren konzentrieren sich Hersteller wie Konami, Namco und Imagineer zunehmend auf lokale Software; d.h. Spiele,

die den spezifischen Geschmack des japanischen Publikums ansprechen. Noch beliebter als die Umsetzungen japanischer Glücks- und Brettspiele (elf neue Titel), exotischer Sportarten (drei Fishing-Spiele, fünf Derby- und Pferdezucht-Simulationen) und Baseball (u.a. von Konami und Namco) sind Rollenspiele. In Tokyo rangen gleich mehrere

## Super Nintendo-Spiele:

Deutschland-tauglich  
oder Japan  
only?

- **Deutschland-tauglich:** Action-Spiele, Jump'n'Runs, Mainstream-Sportarten...
- **bedingt für den deutschen Markt geeignet:** Rollen- und Strategiespiele, Wirtschaftssimulationen
- **Nur für Japan:** Mahjong- und Go-Simulationen, Grafik-adventures, Derby, Fischen, Manga-Lizenzen, folkloristische Inhalte/ Charaktere.



# FEUER

*Die Messe der Shoshinkai-Spielzeughändler war die Startrampe für das Nintendo 64, aber auch ein Schaufenster der letzte Welle von Super-Nintendo-Spielen.*



Großprojekte um die Aufmerksamkeit der Besucher: Neben Squares "Mario RPG" und Namcos 48-MBit-Koloß "Tales of Phantasia" wurde das langerwartete "Dragonquest 6" gezeigt, die aktuellste Manifestation der lange Zeit erfolgreichsten Rollenspielserei Japans. Erfreulich für MAN!ACs: Laut Nintendo wird das 32-MBit-Epos eingedeutscht nächstes Jahr

Ein Fest für Rollen- und Strategiespieler: Auch die Fantasy-Knüller "Bahamut Lagoon" und "Fire Emblem 2" debütierten auf der Famicom World 95.

für das Super Nintendo ausgeliefert. Weitere Fantasy-Highlights (die voraussichtlich nicht zu uns kommen): Squares "Bahamut Lagoon", "Far Side of Eden" (die erste Nintendo-Version des populären PC-Engine-Rollenspiel von Hudson), "Ys 5" und Banprests "Onin", die



Super-NES-Spiele via Satellit: In Japan ist "Satellaview" seit einem Jahr auf Sendung.

Hohe Priorität genießt für den Marktführer der "Satellaview"-Adapter für das Super Nintendo, der in Japan erfolgreich gestartet ist und über den wir in der nächsten MAN!AC berichten. Obwohl sich Nintendo zum Thema Telekommunikation noch ausschweigt, vermuten wir, daß Fernseh- und Telefonnetze auch beim Software-Vertrieb des Nintendo 64 eine Rolle spielen werden. Sobald nicht nur das Grundgerät, sondern auch das angekündigte magne-





Einen Tag vor den japanischen Kids besuchten die Spiele-Insider die Messe. Spitzenprogrammierer wie David Perry, Jez San und Shigeru Miyamoto (Bild) stellten sich zur Ultra-64-Diskussion.



Mitte November trafen sich die Shoshinkai-Händler zur "Famicom Space World 95": Das Messeviertel ist eine Autostunde von Tokyo City entfernt.



Fernöstliche Komik: Konami präsentierte für das Super Nintendo ein neues "Parodius" sowie "Mystical Ninja 4", jedoch noch keine Ultra-64-Projekte.

Umsetzung eines gleichnamigen Game-Boy-Zyklus. Mit "Fire Emblem 2" wird der Strategie-Profi versorgt: Gegen dieses Fantasy-Sequel mit seinen liebevoll ausgearbeiteten Charakteren und fantastischen Szenarios haben andere Schlachtensimulationen weltweit nichts zu melden.



Damit's bei Vier-Spieler-Duellen keine Verwirrung gibt (& weil's schick aussieht): U64-Pads in allen Farben.

## GAME BOY



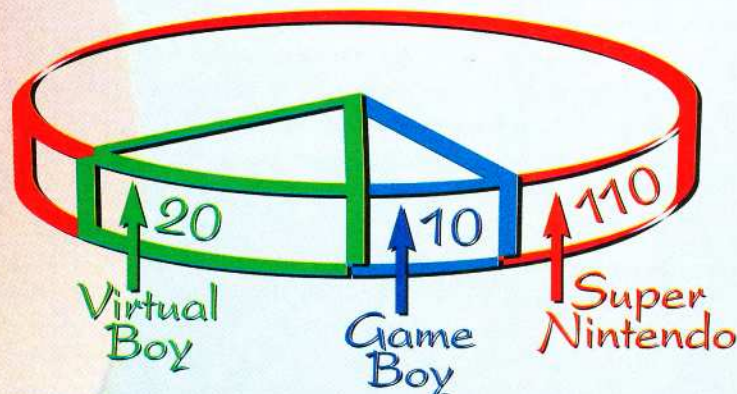
Der mächtigste Mann der Spielebranche: Nintendo-Präsident Yamauchi entschuldigte sich beim Handel für das Fehlen von 64-Bit-Rollenspielen.

Den Handheld- und Low-End-Markt muß sich der Game Boy mit seinem virtuellen Bruder teilen, dementsprechend kümmerlich war das Neuheiten-Angebot für den Bestseller. Nintendo selbst zeigte nur "Pocket Monster" und einen

neuen "Kirby" von Hal, spendierte dafür aber dem Virtual Boy mit "Wario Land" ein bekömmliches Jump'n'Run mit ausgeklügelten 3D-Effekten. Hätte der Marktführer Mario und Wario gleich zum Hardware-Start des Virtual Boy ausgeliefert, wäre es der 3D-Konsole wohl nicht ganz so schlecht ergangen. Momentan wird das Grundgerät in Japan für gut 100, manche Spiele für rund 20 Mark verschachert, von einer Europa-Veröffentlichung der VR-Konsole spricht momentan niemand. Eine endgültige Entscheidung ist jedoch noch nicht gefallen.

In Bezug auf die 64-Bit-Entwicklung zeigte sich Nintendo gegenüber den inländischen Spieleproduzenten streng: Konami, Capcom und andere Top-Firmen haben noch kein Entwicklungssystem erhalten und trafen sich erst

## Shoshinkai-Neuheiten: Titel pro System



kurz vor Weihnachten zu weiterführenden Gesprächen mit dem Marktführer. Abgesehen von den Hardlinern unter den Nintendo-Lizenznehmern (Square, Enix und Hal) haben die japanischen Hersteller zu exzessiv mit dem Klassenfeind (Sega, Sony und 3DO) geflirtet – kurz vor dem Start des

Ultra 64 verläßt sich Nintendo lieber auf seine treuesten Entwickler. *wi*



Neben "Wario Land" wurden für den Virtual Boy Action-, Taktik- und Geschicklichkeitsspiele vorgestellt: Links "Nikochon Battle" (alias "Midi Maze"), rechts ein 3D-Puzzle von T&E.

## Die wichtigsten Japan-Veröffentlichungen

Titel	Hersteller	Genre	Japan-Release
Bahamut Lagoon	Square	Rollenspiel	Februar 96
Dragonquest 6	Enix	Rollenspiel	erschienen
Far Side of Eden Zero	Hudson	Rollenspiel	erschienen
Fire Emblem 2	Nintendo	Strategie	März 96
Front Mission 2	Square	Strategie/Action	Februar 96
Kirby Super-Deluxe	Hal	Action	Februar 96
Legends of Phantasia	Square	Rollenspiel	Februar 96
Super Mario RPG	Nintendo	Rollenspiel	März 96
Mystical Ninja 4	Konami	Action-Adventure	erschienen
Mega Man X3	Capcom	Jump'n'Run	erschienen
Parodius 3	Konami	Action	erschienen
Ys 5	Falcom	Rollenspiel	erschienen

tische Speichermedium in Japan ausgeliefert sind, steht dem Download von 64-Bit-Software technisch nichts mehr im Weg. Bis zur Jahrtausendwende werden Japaner ihren virtuellen Mario via Satellit oder Telefonleitung empfangen. Die letzte Konsequenz wäre der Software-Direktvertrieb an japanische Kunden: Speditionen und Grossisten, Vertriebe und Händler werden ausgehebelt, am Spiel verdienen lediglich Nintendo und Third-Party-Entwickler.





## Sega Show

**E**inen Tag vor der Shoshinkai-Messe präsentierten Sega und ihre Third-Party-Anbieter auf einer eigenen Veranstaltung die Neujahrspalette. In einem Vergnügungspark in Toyko zeigte Sega die Automaten "Man TT" (Hydraulik-Motorradrennen), das Fantasy-Beat'em-Up "Fighting Vipers" und die 3D-Action-Schlacht "Virtua On". Erste Animationen aus "Panzer Dragoon 2" liefen auf einer Leinwand. Auffallendster Unterschied zum Vorgänger sind Levels, die Drache und Reiter spurtend (und nicht mehr fliegend) durchqueren. Neben PC-Umsetzungen ("Chaos Control", "Creature Shock" und "Sim Tower") fanden wir auch Saturn-exklusive Titel: Bei Atlus raste der "Ridge Racer"-Konkurrent "King of Spirits", bei Altron wurden putzige Kampfroborer zusammengesetzt und in virtueller "Robopit"-Arena aufeinandergehetzt. Seiner Fertigstellung nähert sich das Action-Jump'n'Run "Keios Flying Squadron", das SF-"Landstalker" "Dark Saviour", "Street Fighter Zero" sowie Treasures magiegespickte Sechs-Spieler-Massenprügelei "Guardian Heroes". *wi*

**Viele Saturn-Neuheiten, doch kaum Sensationen: Sega-Show in Tokyo.**



Segas neuer Renner: Vorerst gibt's "Man TT" nur als Automat.



Isometrisches Action-Adventure von Climax: "Dark Saviour".



Zoomende Arena-Action im Sega-Automaten "Virtua On".

## Remake-Lawine

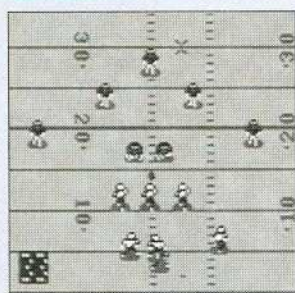
**D**ie Reportage über die Wiederauflagen klassischer Videospiele (MAN!AC 1/95) hat nicht ausgereicht, um alle Remakes abzufangen. Während in Deutschland die "Digital Arcade" für PC Windows mit sechs authentischen Umsetzungen bekannter Williams-Automaten erschien, freuen sich japanische Spieler über eine ähnliche Namco-Sammlung, die vom Bill-Gates-Joint-Venture Softbank vermarktet wird. Auch Videospieler schwelgen in Erinnerungen: "Mr. Do!" ist für das Super Nintendo ebenso ausgeliefert wie eine Trilogie alter Automaten- und NES-Spiele von Hudson. Auf dem Saturn spurtet der Jump'n'Grübel-Opa "Lode Runner" durch

**Auf allen Systemen: Neuauflagen klassischer Automaten und Videospiele.**

100 Levels. Die modernisierte Neuauflage mit Zwei-Spieler-Modus kommt jetzt in Japan in den Handel, 16-Bit-Freaks freuen sich wiederum über "Pengo" für das Mega Drive. Auch die Arcade-Besucher erwartet ein Nostalgiepaket: Als "Namco Classics" liefert der "Pac-Man"-Erfinder eine Platine mit "Galaga", "Xevious" und "Mappy" aus, die auch verbesserte Versionen der Klassiker enthält (insbesondere das Update von "Galaga" spielt sich brillant. "Xevious" und "Mappy" befinden sich zusammen mit dem "Galaga"-Nachfolger "Gaplus", "Dragonbuster", "Cutie Q" und "Grobda" auch auf der zweiten (von insgesamt fünf) "Museum"-CDs für die Playstation. Für das Neo Geo steht ein neues "Mr. Do!" in den Startlöchern. *wi*



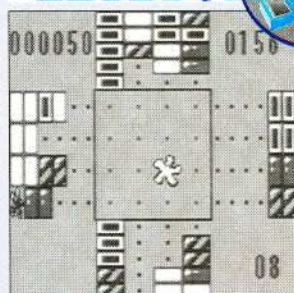
## HANDHELD



### NFL Quarterback Club '96

Der Mini-Superbowl: Grafisch schlicht (leider mit Verwischereffekt) und auf sieben Spieler pro Team abgespeckt, geht's um die Football-Krone. Der Handheld-QB-Club ist spielerisch durchdacht und ein prima Pausenfüller für unterwegs – auch dank des Ligamodus.

**Hersteller**  
Acclaim  
**Spieler**  
1  
**System**  
Game Boy  
**Wertung**  
★★★



### Zoop

Gegenüber den 16-Bit-Versionen wurden die farbigen Spielsteine durch schwarz-weiß-gemusterte Symbole ausgetauscht. Erfreulicherweise könnt Ihr sie prima unterscheiden, sodaß die Spielbarkeit nicht leidet. "Zoop" ist ein peppiges Denkspiel – für unterwegs besser geeignet als für zu Hause.

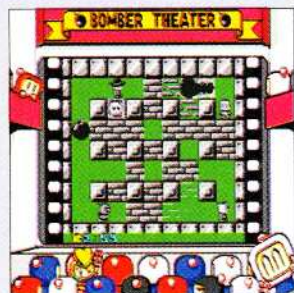
**Hersteller**  
Viacom  
**Spieler**  
1 bis 2  
**System**  
Game Boy  
**Wertung**  
★★★



### Waterworld

Amphibienmensch Costner paddelt durch versunkene Städte und reduziert den Fischbestand: Unbescholtene Forellen und Haifische erledigt Ihr mit der Schußwaffe, Seesterne und Herzen erfrischen den Mariner. Ein triviales Ausweichspielchen mit belangloser Technik und miesem Design.

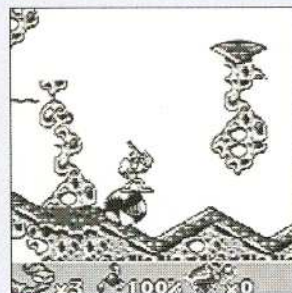
**Hersteller**  
Ocean  
**Spieler**  
1  
**System**  
Game Boy  
**Wertung**  
★★



### Bomberman

Entgegen zwiespältigen 16-Bit-Versionen ein Game-Boy-gerechtes Spiel: Ihr sprengt im "Story"-Mode Monster in die Luft und verfolgt niedliche Intros, richtig rabiat wird's erst im genialen Vier-Spieler-Modus. Technisch eine rundum gelungene Umsetzung mit Bomberman-Bonus: Pflichtkauf.

**Hersteller**  
Nintendo  
**Spieler**  
1  
**System**  
Super GB  
**Wertung**  
★★★★★



### Earthworm Jim

Derweil Jim die 16-Bitter zum zweiten Mal heimsucht, hüpf und ballert Ihr Euch durch sechs abwechslungsreiche Handheld-Abschnitte. Mit den vielfältigen Aktionsmöglichkeiten sind die zwei Knöpfe überfordert, lange Levels und fehlende Paßwörter eignen sich kaum für den Straßeneinsatz.

**Hersteller**  
Playmates  
**Spieler**  
1  
**System**  
Game Boy  
**Wertung**  
★★★



**Tel. 089/546 0 300**  
**Playcom GmbH Cybersoft**

## SUPER NINTENDO<sup>®</sup>

Air Cavalry	dt	99.00
Asterix & Obelix	dt	129.00
Batman Forever	dt	119.00
Big Sky Trooper	dt	114.00
Bombberman 3	dt	119.00
Boogerman	dt	99.00
Castlevania Vampire	dt	129.00
Chaos Trigger	us	149.00
Cut Throat Island	dt	114.00
Demolition Man	dt	89.00
Dirt Trux FX	dt	114.00
Donald in Maui Malls	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	dt	129.00
Donkey Kong Country	dt	139.00
Dracula X (16 MB)	dt	129.00
Earth Worm Jim 2	dt	119.00
Fievel Mauswanderer	dt	79.00

### Fifa Soccer 96

Frank T. Big Hurt B.	dt	114.00
Heberke 2	dt	89.00
Hungry Dinosaurs	dt	84.00

### Illusion of Time

Int.Soccer Deluxe	dt	129.00
Int.Superstar Soccer	dt	99.00
Izzy's Quest	dt	109.00
J.Madden Football 96	dt	99.00
Judge Dredd	dt	89.00
Jungle Strike	dt	99.00
Kawasaki Superbikes	dt	99.00
Kid Clown Crazy Cha.	dt	99.00

### Killer Instinct

Kirby's Ghost Trap	dt	109.00
Lion King (24 Meg)	dt	119.00
Lobo	dt	129.00
Lofar Mathias	dt	109.00

### Mario World 2

Mask	dt	115.00
Machwarrior 3050	dt	99.00
Mega Man X 2	dt	109.00

### Mega Man 7

Mickey & Minnie	dt	99.00
Micro Machines 2	dt	119.00
Mr. Tuff	dt	109.00
NBA Basketball	dt	129.00
NBA Live 95	dt	89.00
NBA Live 96	dt	99.00
NFL Quarterback '96	dt	114.00

### NHL Hockey 96

Pac Man 2	dt	109.00
PGA Tour Golf 96	dt	109.00
Pinochio	dt	129.00
Packy & Rocky 2	dt	79.00
Power Ranger 2	dt	119.00
Prehistorik Man	dt	99.00
Primal Rage	dt	99.00
Prime Goal 3	dt	119.00
Revolution X	dt	114.00
Samurai Shadown	dt	99.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	109.00
Secret of Mana kp.dt	dt	109.00
Secret of Evermore	dt	109.00
Shaq-Fu	dt	109.00
Shootout Soccer	dt	99.00
Spawn	dt	114.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Star Trek:Fleet Ace	dt	109.00
Star Trek:Next Gen.	dt	109.00
Tetris & Dr. Mario	dt	89.00
Tetris 2	dt	109.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	109.00
Tim in Tibet	dt	129.00
Timecop	dt	109.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Tom & Jerry 2	dt	134.00
Total Football	dt	99.00
Troy Alkman Football	dt	99.00

### Turrican 2

Unitally	dt	79.00
Urban Strike	dt	119.00
Venom-Spider-Man	dt	114.00
Waterworld	dt	109.00
Wayne Gretzky NHLPA	dt	119.00
Weapon Lord	dt	119.00
World Masters Golf	dt	109.00
Warms	dt	104.00

### WWF Wrestl. Arcade

	dt	109.00
--	----	--------

## Super NES-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Acroiser 2	dt	69.00
Addams Family Values	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Ardy Lightfoot	dt	59.00

### Beavis and Buttthead

Bombberman 2	dt	59.00
Clay Mates	dt	39.00

Earth Worm Jim	dt	69.00
F1 Championship	dt	69.00
Heberske Popoon	dt	49.00
Indiana Jones	dt	69.00
John Madden 94	dt	49.00
Lemmings 2	dt	59.00
Madden 95	dt	69.00

### Mario All Star Clas.

	dt	69.00
--	----	-------

### Mario Kart Classic

	dt	69.00
--	----	-------

Mario Paint mit Maus	dt	69.00
Metroid	uk	59.00
Mickey Mario	dt	49.00
Page Master	dt	49.00
Parodius	dt	39.00
Paws of Fury-Brutal	dt	49.00
Phantom 2040	dt	59.00
Punch Out!	dt	59.00
Putty Squad	dt	69.00

### Rise of the Robots

Raboot vs. Termin.	dt	49.00
Sailormoon	dt	49.00
Soul Blazer	dt	69.00
Star Wars 3	dt	59.00
Star Wing	dt	39.00

### Stargate

	dt	39.00
--	----	-------

### Street Racer

	dt	39.00
--	----	-------

### Syndicate

	dt	39.00
--	----	-------

Tiny Toon	dt	39.00
True Lies	dt	59.00
Vortex	dt	69.00
Zoop	dt	59.00

## Super NES-Zubehör

6 Spieler Adapter	dt	49.00
Action Replay Pro 3	dt	99.00
Aura Interactor	dt	149.00
Cinch Kabel m.Scari	dt	29.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Donkey Kong Plüsch	dt	39.00
Donkey Kong Anhänger	dt	4.90
Game Mame 2	dt	69.00
Infrarot Joypads	dt	89.00
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Pro Pad 2 SV-339	dt	36.00
Pro Pad SV-334	dt	29.00
Scari Kabel S.NES	dt	19.00
Spieleb. Mario Worl.2	dt	24.00
Spieleb. Donkey 2	dt	24.00
Super Key Adapter	dt	29.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Universal Adapter	dt	39.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

## GAME BOY

Akira	dt	59.00
-------	----	-------

### Asterix & Obelix

Asteroids & Missile	dt	59.00
Bombberman 2	dt	59.00
Buboy 2	dt	59.00
Cut Throat Island	dt	59.00

### Donkey Kong Land

Oschungelbuch	dt	59.00
---------------	----	-------

### Earth Worm Jim

European Golf	dt	59.00
Fifa Soccer 96	dt	64.00
Frank Th. Baseball	dt	59.00
Galago & Galaxion	dt	59.00
John Madden Football 96	dt	64.00
John Madden Land 2	dt	59.00
Lion King	dt	54.00
Mario's Picross	dt	44.00
Mega Man 4	dt	49.00
Mickey Mouse 5	dt	59.00
Micro Machines 2	dt	59.00
NBA Live 96	dt	64.00
NFL Quarterback '96	dt	59.00
NHL Hockey 96	dt	64.00
Pac Panic	dt	45.00
PGA Tour Golf 96	dt	64.00
Pinball Deluxe	dt	59.00
Pinball Mania	dt	59.00

### Pinochio

Primal Rage	dt	59.00
Schlumpfe (dt. Text)	dt	59.00
Star Trek Generation	dt	59.00
Streetfighter 2	dt	59.00
Super Battleonk	dt	59.00
Super Mario Land 3	dt	59.00
Tetris 2	dt	59.00
Tim in Tibet	dt	59.00
True Lies	dt	59.00
USMAR Monster Truck	dt	59.00
Warrio Blast	dt	59.00

### Waterworld

Warms	dt	59.00
WWF Raw	dt	59.00
Zoop	dt	44.00

## Gameboy-Sonderangebote

Flinstones	dt	39.00
John Madden 95	dt	39.00
Sequest DSV (SGB)	dt	39.00
Tetris	dt	39.00

## Gameboy-Zubehör

Game Boy schwarz	dt	109.00
Game Boy Netzeil	dt	17.00
Game Boy Clear View	dt	11.00

## MEGA DRIVE

Addams Family Values	dt	109.00
Batman und Robin	dt	99.00
Batman Forever	dt	99.00
Clay Fighter	dt	79.00
Comic Zone	dt	109.00
Cut Throat Island	dt	99.00
Death & Reto Superm	dt	89.00
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.00
Dragon - Bruce Lee	dt	69.00
Dynamite Haddy	dt	79.00

### Earth Worm Jim 2

	dt	109.00
--	----	--------

### Fifa Soccer 96

Fire Team Rogue	dt	89.00
Flinstones - Movie	dt	119.00
Frank Thomas Baseba.	dt	99.00
Garfield	dt	114.00
Generation Lost	dt	69.00
Havoc	dt	99.00
Hurricanes	dt	94.00
Indiana Jones Gr.Ad.	dt	109.00
Izzy's Quest	dt	109.00
Jelly Boy	dt	109.00
J.Madden Football 96	dt	89.00
Judge Dredd	dt	99.00
Jurassic Park Ramp.	dt	89.00
Justice League	dt	79.00
Light Crusader	dt	109.00
Lobo	dt	114.00
Lofar Mathias	dt	109.00
Mario Basler Soccer	dt	114.00
Marsupilami	dt	104.00
Mask	dt	109.00
Micro Machines 96	dt	99.00
Mr. Nutz	dt	69.00
Mr. Nutz 2	dt	109.00
NBA Basketball	dt	109.00
NBA Jam Tournament	dt	99.00
NBA Live 96	dt	89.00
NBA Live 95	dt	69.00
Newman-Hoos Indy Car	dt	79.00
NFL Quarterback '96	dt	99.00

### NHL Hockey 96

Page Master	dt	109.00
Samparas Tennis 96	dt	99.00
PGA Tour Golf 96	dt	89.00
Phantasy Star 4	dt	109.00

### Pocahontas

	dt	109.00
--	----	--------

### Power Ranger 2

	dt	104.00
--	----	--------

### Primal Rage

Psycho Pinball	dt	89.00
Putty Squad	dt	99.00
Rise of the Robots	dt	69.00
Road Rash 3	dt	79.00
Schlumpfe	dt	99.00
Shining Force 2 (DA)	dt	129.00
Skidmarks	dt	99.00
Slam Masters	dt	69.00
Soleil (Komp. dt.)	dt	111.00
Spin 182 & Dr. Robo.	dt	109.00
Spirou	dt	99.00
Spot Goes to Hollyw.	dt	109.00
Star Trek:Deep Space	dt	109.00
Stargate	dt	99.00
Story of Thore kp.dt	dt	124.00
Syndicate	dt	79.00
Theme Park kompl.dt	dt	99.00
Tiny Toon 2	dt	79.00
Total Football	dt	89.00

### Vectorman

Venom-Spider-Man	dt	99.00
Waterworld	dt	99.00
Weapon Lord	dt	99.00
Warms	dt	99.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	99.00

## Mega Drive-Sonderangebote

Aah! Real Monster	dt	59.00
Balaz	dt	29.00

### Beavis and Buttthead

Fifa Soccer 95	dt	59.00
Hyperdunk	dt	59.00
IMG Int. Tour-Tennis	dt	59.00
Incredible Hulk	dt	29.00
John Madden 95	dt	44.00
Jurassic Park	dt	49.00
Marko's Magic Footh.	dt	55.00

### Mega Man Wily Wars

Mighty Max	dt	59.00
NHLPA Hockey '95	dt	49.00
Offitants	dt	29.00
Paws of Fury-Brutal	dt	44.00
Phantom 2040	dt	59.00
Pitfall!	dt	49.00
Puggoy	dt	29.00
Panischer	dt	49.00
Snake. Rattle'n Roll	dt	39.00
Sparkster	dt	59.00
Sword of Vermilion	dt	34.00
Talespin	dt	39.00
Talim's Adventure	dt	29.00
Toughman Boxing	dt	49.00
Winter Olympics	dt	39.00
Wonder Boy 3	dt	59.00
Yogi Bear	dt	49.00
Zoop	dt	59.00

## Mega Drive-Zubehör

4 Spieler Adapter	dt	65.00
6 Button Joypad	dt	39.00

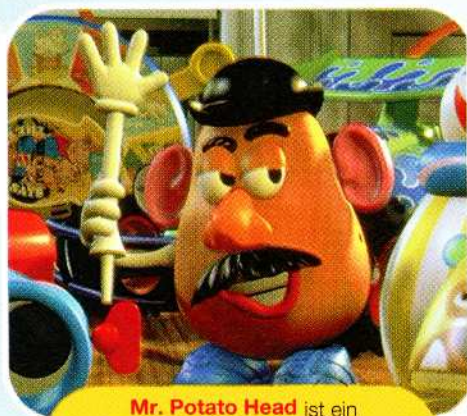
Action Replay Pro 2	dt	79.00
Antennenweiche MD 2	dt	39.00
ASCII 6 But. Joypad	dt	45.00
Cinch Kabel MD 1	dt	29.00
Cinch Kabel MD 1	dt	15.00
Competition Joypad	dt	16.00
Pro Pad 6 B. SV-439	dt	39.00
Program Pad SV-443	dt	59.00
Scari Kabel MD 1	dt	19.00
Sega Maus	dt	75.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00

## MEGA-CD

Batman und Robin	dt	69.00
Beast 2	dt	79.00
Chuck Rilly-B.C.Rac.	dt	109.00
Cobra Space Adventu.	dt	89.00
Demolition Man	dt	99.00
Dragon Lore	dt	89.00
Dragon's Lair kp.dt.	dt	89.00
Dune - Wüstenplanet	dt	99.00
Fatal Fury Special	dt	69.00
<b>Flying Nightmares</b>	<b>dt</b>	<b>99.00</b>
ISS Deluxe (16 MB)	dt	99.00
Kids on Site	dt	89.00
NBA Jam	dt	89.00
Samurai Shodown	dt	74.00
Schlumpfe	dt	99.00
Some CD	dt	99.00
Soul Star (komp. dt.)	dt	89.00
Syndicate	dt	99.00
Thema Park	dt	99.00
World Fun Golf	dt	99.00



# TOY STORY



**Mr. Potato Head** ist ein zynisches Kreiselmännchen, das schnell die Geduld verliert, wenn etwas schiefgeht oder ein Körperteil abhanden kommt. Damit ist er oft Zielscheibe von Woody's Spötteleien.

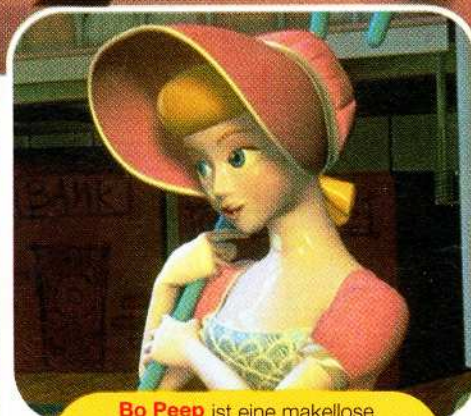
**Gemeinsam schufen Walt Disney und der Animations-Spezialist Pixar den ersten Kinofilm, der vollständig mit Computern berechnet wurde.**

**W**enn die Menschen wegsehen, erwacht das Spielzeug zum Leben. Dann geht der Ärger los: In "Toy Story" rivalisieren die Cowboy-Puppe Woody und der neumodische Space-Ranger Buzz um die Führungsrolle in Andys Kinderzimmer.

Woody ist bereits lange das Lieblingsspielzeug des sechsjährigen Andy. Der Stoff-Cowboy wird vom restlichen Spielzeug-Fuhrpark Andy's bewundert und respektiert – er ist der Anführer, der Ruhe und Ordnung schafft im bunt zusammengewürfeltem Haufen. Doch seine größte Angst, eines Tages von



**Hamm** ist ein rosarotes Sparschwein, das alles besser weiß. Oft steckt er seinen Rüssel in die Angelegenheiten anderer Spielzeuge, die ihn eigentlich nichts angehen.



**Bo Peep** ist eine makellose Porzellanlampe, die Woody's Leben erleuchtet. Ihre Eltern, Mo und Flo Peep und ihre Schwester Jo sind etwas beunruhigt über ihre rohe Art, Schafe zu behandeln.

modernem Spielzeug ersetzt zu werden, scheint sich an Andys achtem Geburtstag zu bestätigen. Um herauszufinden, ob Andy neue Spielsachen bekommen hat, sendet Woody eine Armee grüner Plastiksoldaten auf Erkundungsmission. Die Hiobs-Botschaft vom Feldwebel: Buzz Lightyear, die coolste Weltraum-Action-

Figur, die jemals vom Fließband lief, treibt sich auf Andys Gabentisch herum – inklusive Sprach-Sampler, Laserkanone und ausfahrbaren Flügeln. Ein Traum für kleine Jungs wie Andy, doch ein Alptraum für Woody. Zu allem Überflus bildet sich Buzz ein, daß er als Be-

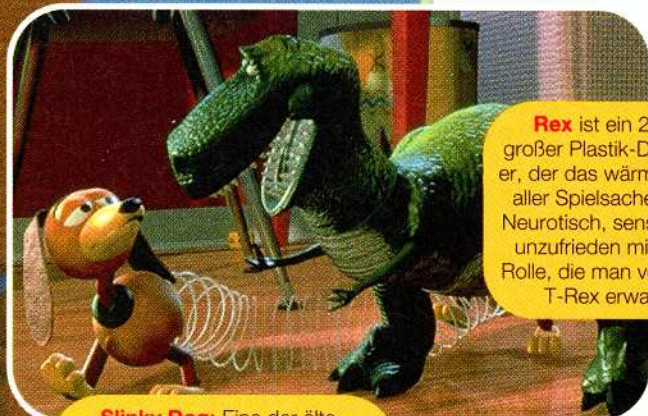


Nach der Ankunft von Superhero Buzz Lightyear fürchtet Woody um seine Führungsrolle.



Ein Zweikampf soll entscheiden, wer der Herr im Kinderzimmer ist – Woody's Gelächter wird ihm bald vergehen.





**Rex** ist ein 25 cm großer Plastik-Dinosaurier, der das wärmste Herz aller Spielsachen hat – Neurotisch, sensibel und unzufrieden mit seiner Rolle, die man von einem T-Rex erwartet.

**Slinky Dog:** Eine der ältesten Spielsachen in Andy's Kinderzimmer. Seine Freundschaft zu Woody reicht weit zurück, doch die Ankunft von Buzz stellt diese Harmonie auf eine harte Probe.



Metallkrabbe mit Puppenkopf: In Sid's Kinderzimmer wimmelt es von derangiertem Spielzeug.

## BUZZ LIGHTYEAR

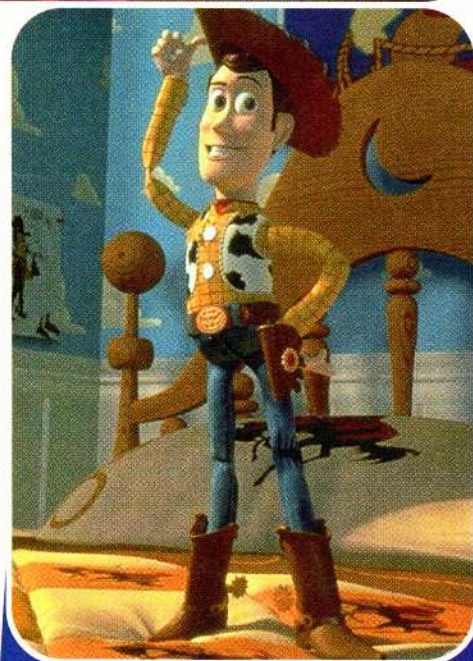
Er ist ein Space-Ranger, ein Mitglied der elitären "Weltraum-Beschützer-Einheit". Ein Sprachchip verleiht ihm einen Wortschatz, mit dem er sogar einen Professor in Grund und Boden labern könnte. Buzz, gesprochen von Tim Allen (US-Komödienstar, "Santa Clause"), vereint alle coolen Spielsachen, die man jemals besitzen kann: Eine Kreuzung zwischen G. I. Joe und Star Wars. Als Held aus der neuen Welt, dem Weltraum, ist er das ideale Gegenstück zu Cowboy Woody von der alten Erde. Ein passender Namen für den galaktischen Helden war dank Mondwanderer Buzz Aldrin schnell gefunden. Buzz wird von 34.864 Linien und 189 Texturen beschrieben und von zehn eigenen Lichtquellen beleuchtet. Neben 450 zusätzlichen Texturen, die für Kratzer und Schmutz verwendet wurden, erwecken ihn 700 Animations-Kontrollen zum Leben.



Durch dick und dünn: Am Ende des Films sind Woody und Buzz Lightyear dicke Freunde

## WOODY

Ein alter Stoff-Cowboy mit Lasso – zieht man daran, plappert er seltsame Sachen wie "Jemand hat das Wasserloch vergiftet" oder "Greif nach den Sternen". Woody, im Original gesprochen von Tom Hanks ("Philadelphia", "Forrest Gump"), ist eine sarkastische Persönlichkeit. Äußerlich betrachtet wirkt er sehr entspannt, er ist durch nichts aus der Ruhe zu bringen: Er



sieht sich als "Mr. Nice Guy". Doch hinter der Fassade plagen ihn Selbstzweifel: Wer ist mein Rivale und was muß ich tun, um der Beste zu bleiben? Als einer der Hauptcharaktere des Films muß Woody jede denkbare Emotionsregung wie ein echter Schauspieler darstellen – so besteht Woody aus insgesamt 712 Animations-Kontrollen, 212 steuern sein Gesicht, davon allein 58 seinen Mund. Außerdem besteht er aus 52.865 Linien und 26

schützer der Galaxis

ausgesandt wurde, um die Welt vom bösen Imperator Zurg zu retten. Doch bevor er seine Mission fortsetzen kann, muß er sein Raumschiff (den Pappkarton, in dem er verkauft wurde) reparieren.

Von nun an hat Andy nur noch Augen für Buzz, der sich auch gleich bei Woody's Kumpeln Slinky Dog, Mr. Pota-



Werbung im Kinderzimmer: Auf dem Bücherregal erkennt Ihr die Titel einiger Pixar-Animationen

to Head, Rex und Bo Peep beliebt macht.

Doch Woody gibt sich nicht damit zufrieden, die Nummer zwei in Andy's Welt zu sein: Mit einem ferngesteuerten Auto bugsiert er Buzz von der



Nachdem Woody Buzz aus dem Fenster geworfen hat, ist die Aufregung unter den Spielsachen groß.

Fensterbank in die Außenwelt. Damit hat Woody die restliche Spielzeuggemeinschaft gegen sich, und Woody

bleibt nichts anderes übrig, als sich in die reale Welt zu stürzen und Buzz zurückzuholen. Nach einem Ausflug im Fast-Food-Laden "Pizza Planet" verschlägt es die Rivalen in das düstere Kinderzimmer von Andys Nachbarjungen Sid: Das sadistische Bürschchen zerlegt Spielzeuge und bastelt aus den Einzelteilen "mutierte" Kreaturen.

Um den Fängen Sids und dessen Hund Scud zu entkommen, vereinen die beiden Flüchtigen ihre Kräfte: Cowboy und Weltraumtyp erkennen, daß sie nur durch gegenseitiges Vertrauen und Respekt eine Überlebenschance haben. Schließlich begreift Buzz bei einem Werbespot für eine Buzz Lightyear-Puppe, daß er nicht ein Space-Ranger



## TECH SPECS VON TOY STORY

- 110.064 Frames, 1.561 Einstellungen,
- Allein die Beschreibung aller Modelle belegt 270 Megabyte
- Jedes Einzelbild (Auflösung: 1536 x 922 Pixel) benötigt fünf Megabyte
- Der fertige Film belegt ein Terabyte (1000 GByte)
- Die Berechnung eines einzigen Frames dauerte zwischen 45 Minuten und 20 Stunden
- 110 Sun SPARC-stations rechneten 800.000 Stunden
- Pro Woche wurden drei Minuten Film fertiggestellt
- Für die 400 Modelle wurden 2000 Texturen gezeichnet und gescannt
- In neun Monaten wurde das Programm zur Berechnung von Andy's Haar geschrieben
- In einer Szene bestrahlen 32 Lichtquellen die 3D-Kulisse

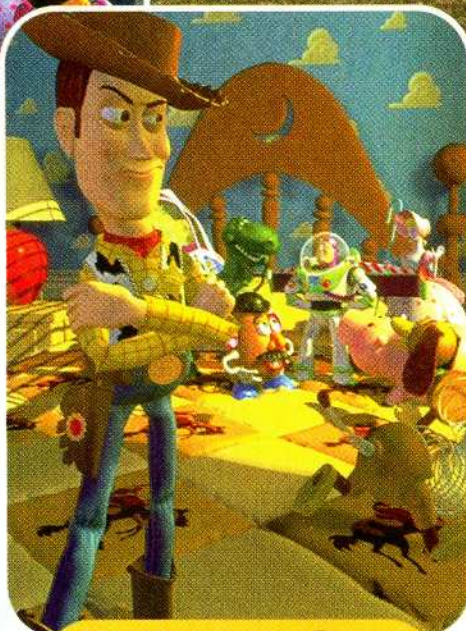
# TOY STORY



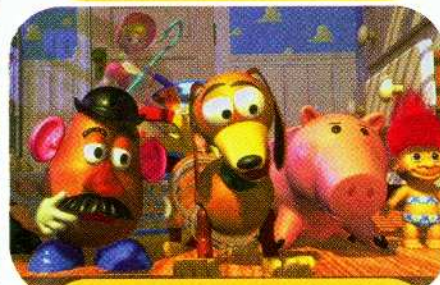
Ein Blick durchs Fernglas enthüllt die Mächenschaften des sadistischen Nachbarjungen Sid



Die reale Welt: Im Auto entwischt Andy Woody und Buzz, der mit seiner Rakete versucht, ihn einzuholen.



Woody ist fassungslos: Emporkömmling Buzz zieht die Aufmerksamkeit der Spielsachen auf sich.



Woody's Kameraden blicken ihm besorgt hinterher, als er sich auf die Suche nach Buzz macht.

ist und lernt mit Woody's Hilfe den wahren Wert eines Spielzeugs schätzen. Als Scud Buzz nach draußen verschleppt, kann Woody die mutierten Spielsachen überreden, ihm bei einer Befreiungsaktion zu helfen. Nach glücklicher Heimkehr sind die einstigen Rivalen zu dicken Freunden geworden. Vier Jahre wurde an "Toy Story" gearbeitet. Für Pixar-Mastermind John Lasseter und seine Animationstruppe, die auch aus Computer-Laien bestand, stellte der Film eine immense Herausforderungen dar: Insgesamt 77 Minuten wurden von Computern berechnet, während in "Jurassic Park" nur sechs, in "Casper" 40 Minuten CGI's (computer generated imagery = von Computern erzeugte Bilder) verwendet wurden. Neue Animationssoftware mußte programmiert und verfeinert werden, um den technischen Anforderungen des Films gerecht zu werden. Nachdem alle Modelle als Drahtgitter vorlagen und deren Position für jedes Frame feststand, wurden die Einzelbilder gerendert: Der Computer berechnet mit Hilfe

sogenannter "Shader"-Programme die Farbe für jedes Pixel. Ein Shader beschreibt, wie Licht von der jeweiligen Oberfläche reflektiert wird. Gleichzeitig wird dabei die Farbe der zugehörigen

Textur mit einbezogen. Der Aufwand hat sich gelohnt: In Amerika steht "Toy Story" seit Wochen an der Spitze der Kino-Charts, selbst der neue Bond-Streifen "Goldeneye" konnte den Film nicht vom Thron feuern. Deutsche Disney- und Grafik-Freaks müssen sich noch gedulden: Kinostart ist der 14. März 1996. *th*



Renderdebüt in "Aladdin": Der Teppich ist Disneys erster Computer-Charakter

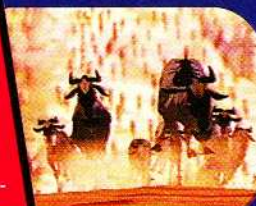
## DIGITAL DISNEY

Progressive Disney-Künstler waren immer auf der Suche nach neuen Animationsformen jenseits traditionellen, zweidimensionalen Zeichentrickfilmen: Den Anfang machte "Tron" (82), der 17 Minuten Computer-Animationen enthält. In Tim Burton's Stop-Motion-Experiment "Nightmare Before Christmas" (94) kamen Computer bei der Animation der Gesichtszüge zum Einsatz. Bei ihren abendfüllenden Zeichentrickfilmen setzte Disney anfangs Computer zur Unter-



Ein Programm macht sich bereit für das berühmte Lichtrennen in "Tron"

stützung weniger Szenen ein: "Cap und Capper" (81, Autos der Witwe und des Jägers), "Taran und der Zauberkessel" (85, Ruderboot, Lichteffekte), "Basil" (86, Uhrwerk von Big Ben), "Arielle" (89, Prinzen-Schiff, Kutsche), "Bernhard und Bianca 2" (90, gerenderter Globus, Wildererfahrzeug), "Der König der Löwen" (94, Gnuherde, Kameraschwenks). In den folgenden Filmen wurden erstmals komplette Szenen mit Computern animiert: Die Ballszene und der Speisesaal



Beim "König der Löwen" wurden Gnu-Animationen vom Computer vervielfältigt

von "Die Schöne und das Biest" (91), das Löwenmonument (Eingang zur Unterwelt), der Lavasee und der fliegende Teppich bei "Aladdin" (92).



John Lasseter, Vize-Präsident der Entwicklungsabteilung bei Pixar

## PIXAR ANIMATIONSSTUDIOS

Pixar wurde im Jahre 1979 als Computergrafik-Abteilung von Lucasfilm gegründet. George Lucas rekrutierte Dr. Ed Catmull, um neue Software für die Filmindustrie zu entwickeln. Dr. Catmull's Team, unter ihnen John Lasseter, produzierten die Computer-Sequenzen für Filme wie "Star Trek II", "Die Rückkehr der Jedi-Ritter" und "Sherlock Holmes und das Geheimnis des verborgenen Tempels". 1986 kaufte Apple-Gründer Steven Jobs die Lucas-Abteilung und machte die Pixar Studios zu einer eigenständigen Firma.

Bis heute gewann Pixar zwölf Oscars für ihre Pionierarbeiten im Bereich Computer-Grafik und Film, darunter 1989 einen Academy-Award für den besten Animations-Kurzfilm "Tin Toy". Für zwei Fernseh-

spots erlangte Pixar den "Golden Glio", den "Werbe-Oscar". Nicht nur unter Computereckers bekannt sind die Animationen "Luxor Jr.", die eine lebende Lampe mit einem Ball zeigt und das träumende Einrad aus "Red's Dream". Ansässig in Point Richmond, Kalifornien, beschäftigt Pixar heute 150 Angestellte. Neben der Produktion von Animationen für Film und Werbung verkauft Pixar ihre professionellen Animations-Pakete. Das Erfolgreichste ist "RenderMan", mit dem Filmstudios spektakuläre Effekte wie die Wasserkreatur von "The Abyss", den T-1000 aus "Terminator 2" oder die Dinosaurier von "Jurassic Park" schufen. Pixar's Zusammenarbeit mit dem Disney-Konzern reicht bis ins Jahr 1987 zurück, als die beiden Firmen das sogenannte "CAPS" (Computer Animated Production System) zur Produktion von Computeranimationen entwickelten. Auch CAPS gewann 1992 einen Oscar. 1991 schlossen Disney und Pixar einen Vertrag für drei Filme - "Toy Story" ist das erste Projekt dieser kreativen Partnerschaft.



# SEGA SECTOR



Bevor Andy zurückkehrt, katapultiert Ihr die herumstreunenden Spielsachen mit einem Luftballon in eine Kiste.



Auf der Suche nach Buzz: In einigen Abschnitten findet Ihr Rücksetzstangen. Lauft vorbei, und die Flagge wird gehißt.



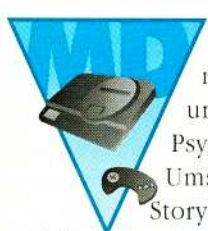
Eurem ferngelenkten Auto geht schnell der Saft aus – Ihr sammelt Batterien, die Buzz nach einem Rempel fallenläßt.



In Sid's Zimmer hilft Euch Skateboard-Bob bei der Flucht vor Koter Scud



Bevor Euch die unachtsamen Kids im "Pizza Planet" plättchen, schlüpft Ihr unter einen Pappbecher.



In Zusammenarbeit mit Disney Interactive und Pixar entwickelte Psygnosis die Mega Drive-Umsetzung von "Toy Story". Für das Liverpooler Softwarehaus programmierte Traveller's Tales das nach "Leander" (Amiga, 91) und "Mickey Mania" (Mega Drive, 94) dritte Jump'n'Run: In der Rolle des Cowboys Woody spielt Ihr die Geschichte des Films in 15 Szenen nach. Das Abenteuer beginnt in Andy's Kinderzimmer: In der Seitenansicht manövriert Ihr Woody zwischen Regalen und Spielsachen hindurch und benutzt Tennis- oder Plastikbälle als Sprungbrett zu Tisch, Stuhl oder Kommode. Herumschwirrende Flugzeuge und Hubschrau-

ber setzt Ihr mit einem Peitschenhieb für kurze Zeit außer Gefecht, danach trachten sie wieder nach Euren fünf Lebenspunkten. Diese stockt Ihr mit spärlich verteilten Sternchen auf. In der ersten Szene befreit Ihr Eure Plastik-Armee aus einem Eimer und schickt sie auf Erkundungsmission. Vor Andy's Rückkehr verstaut Ihr dann die restlichen Spielsachen in eine Schachtel oder einfach unters Bett. Später flieht Ihr auf dem Saurier-Rücken von Rex vor wildgewordenen Loks und ferngelenkten Autos. Ab und zu wechselt "Toy Story" die konventionelle Seitenperspektive: In der vierten Szene steuert Ihr in der Draufsicht ein Auto durch einen "Micro Machines"-ähnlichen Schreibtischparcours, um Euren Konkurrenten Buzz

wurden. Weder Paßwort noch Batterie ermöglichen Euch den Wiedereinstieg – fehlende Continues lassen sich noch verschmerzen, doch da Eure Lebenspunkte nach Absolvierung eines Levels nicht aufgefüllt werden, schwinden Eure spärlichen fünf Leben dank unfairerer Stellen im Nu. Nur wer sich verbissen durch das Spiel kämpft und alle Abschnitte auswendig lernt, ist vor einem frühzeitigen Game Over sicher. *th*  
Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140

*Im "Story Mode" wird zwischen den Levels mit Bildern aus dem Film und kurzen Texten die Geschichte fortgeführt. Im Optionsmenü schaltet Ihr diese Funktion mit der berühmten Lampe aus dem Pixar-Kurzfilm "Luxo Jr." ab.*



In einer Jahrmakrt-Greifmaschine schleppt Ihr hilflose Spielzeug-Aliens aus einem 3D-Labyrinth



Daytona: Ihr surrt Buzz mit einem Modellauto hinterher – Die Batterie wird mit Power-Zellen aufgeladen

MBIT	16	3D	6 Jahren
SYSTEM	MEGA DRIVE		
HERSTELLER	DISNEY		
BRD-RELEASE	APRIL 96		
SPIELSPASS	62%		

Frustrierendes Jump'n'Run mit filmreifen Animationen, Schunkel-Musik, aber lascher Hintergrundgrafik.





# PLANET SATURN



Grafisches Zugeständnis: Ellis' durchsichtiges Kleid wurde getrickst, der Transparenzmodus des Saturn bleibt ungenutzt.

## Tohshinden S



Damit hab' ich nicht gerechnet: Obwohl Sega selbst mit "Virtua Fighter 2" (Test in der letzte MAN!AC) das mit Abstand beste Polygon-

Duell bereithält, lizenzierten die Japaner jenen Konkurrenz-Prügler, der maßgeblich zum erfolgreichen PlayStation-Start beitrug. Allerdings ist "Tohshinden S" auch nicht für die "VF 2"-Kundschaft gedacht: Statt der ausgebufften Prügelrecken mit dem gewissen taktischen Feeling setzen sich hier halb-wüchsige Anime-Fans ans Joypad, die den schnellen Schlagabtausch in einer Fantasy-Welt suchen. Mit Knüppeln, Sensen und Langschwertern bewaffnet poltern die Polygon-Figuren auf ein dreidimensionales, rotierendes Spielfeld. Im Gegensatz zu allen anderen Polygon-Prüglern kämpft Ihr tatsächlich in drei Dimensionen: Mit den seitlichen



Wenn Ihr Oberekel Sho in die Knie gezwungen habt, erwartet Euch der Sensenmann Cupido. Wo hält sich dieser Obermiesling auf der Playstation-CD versteckt?



Ein langer Weg liegt vor Euch, eine entsprechende Belohnung winkt: Wer Gaia, Sho und Cupido besiegt, darf danach auf die beiden bekannten Obermotze zugreifen (ganz rechts) – sogar noch nach dem Ausschalten der Konsole.

Joypad-Tasten setzt Euer Akteur zu einer Rolle in den Hinter- oder Vordergrund an. So könnt Ihr dem Gegner blitzschnell in den Rücken fallen oder einem tödlichen Schlag entgehen. Grafisch machte Sega einige, nicht ganz verständliche Zugeständnisse: Die Auflösung ist gegenüber dem Playstation-Original – und auch gegenüber "Virtua Fighter 2" – deutlich 'runtergegangen, einige Hintergründe sind ihrer Details beraubt. So bleiben die Bildschirme in Kayins-Stage leer – weit und breit keine Leinwand-Projektion des aktuellen Kampfgeschehens. Vorspann (Durchschnitt), Story-Mode (japanisch), versteckter Großkopfmodus (witzig) und ein gewiefter Endgegner (bei dem der Transparenz-Modus doch noch zum

Einsatz kommt) können nicht ganz über die vergrößerte Auflösung hinwegtrösten. Trotzdem: "Tohshinden S" spielt sich blendend, wobei die Computergegner geistig etwas beschränkter scheinen als ihre Playstation-Kollegen. Außerdem erscheint mir die Joypad-Abfrage nicht ganz so direkt wie bei der Playstation-Version. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, 0231/556140



Alle Spielfiguren bedienen sich in der Waffenkammer, bevor sie auf's Spielfeld stürmen.



Mit solchen Turnübungen kann Kayin den abgebrühten Sho (mit Freddy-Krueger-Kralle) nicht beeindrucken.



Exklusiv für die Saturn-Version entwickelte Sega den Story-Modus – bislang aber nur auf japanisch.

**SYSTEM** SATURN  
**HERSTELLER** SEGA  
**BRD-RELEASE** UNBEKANNT  
**SPIELSPASS** **82%**

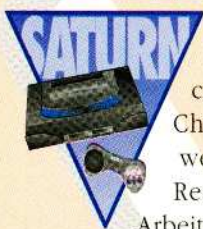
Grafisch eindeutig schlechter als die Playstation-Variante, aber spielerisch fast gleichwertig.





Die meisten Schlachtfelder erstrecken sich über mehrere Etagen – je nachdem, wo Ihr kämpft, verändert sich der Hintergrund.

## X-Men



Ein Jahr ist's her, da legte der neuste Capcom-Automat "X-Men – Children of the Atom" weite Teile der MAN!AC-Redaktion lahm. Wieviel

Arbeitsstunden wird uns nun die Saturn-Umsetzung des Superhelden-Beat'em-Ups kosten? Alle zehn "X-Men"-Akteure kennen wir aus Comics von Marvel: Neben Ober-X-Man Wolverine sind Colossus und Cyclops mit dabei, genauso wie die attraktive Psylocke und die dunkelhäutige Storm. Wer seinen Gegner mit scharfer Klinge aufschlitzen will, wählt den Silver Samurai, Iceman ist für seine frostigen Tricks bekannt. Raketen, Laser und andere Vernichtungswaffen hat Sentinel, ein meterhoher Superroboter, im Gepäck.

Nachdem sich die X-Men untereinander ordentlich verprügelt haben, wird der Sieger vom Endgegner-Gespann in einer Welt-raumfestung Avalon erwartet: Neben dem unsterblichen Juggernaut nimmt Euch dort Magneto, Herrscher über die Gravitation, in die Mangel. Zwecks Chancengleichheit verfügen alle Spielfiguren über ein reichhaltiges Repertoire an Special-Moves, die Ihr nicht nur in Kombos integrieren, sondern auch variieren



Total Destruction: Mit der richtigen Kombination und gefüllter Power-Leiste vollführen die X-Men vernichtende Extras.

und lenken könnt – so kann Cyclops in verschiedene Richtungen lasern. Außerdem steigt nach jedem Move eine spezielle Energieleiste am Bildschirmrand – nach einer X-Power-Attacke hat sich schon so mancher Widersacher verabschiedet. Keiner der X-Men bleibt dabei am Boden: Poltert Ihr lang genug über den Untergrund, brechen Teile des Levels weg und die Kontrahenten fallen ein Stockwerk nach unten. Natürlich könnt Ihr auch unterwegs mit Specials, Kombos und "normalen" Attacken losschlagen.

Dank fähiger Hardware und Programmiergeschick gleicht die Saturn-CD dem "X-Men"-Automaten. Jedes Grafik-Fitzelchen findet Ihr in den aufwendigen Backgrounds wieder, weder einzelne Spiel-



Wolverine, der bekannteste X-Men, ist einer der effektivsten Charaktere.



Frauen-Power: Storm gibt selbst den starken Männern eins auf die Mütze.



Spielfiguren, angetreten: Zehn X-Charaktere stehen zur Wahl. Drei Turbo-Stufen sind ebenfalls eingebaut.

modi noch Optionen (Auto-Defense, Turbo-Stufen) fehlen. Die Sprites sind vorzüglich animiert und kommen trotz gigantischer Explosionen und bildschirmgroßer Waffen nicht ins Stottern – mehr kann man von einem 2D-Prügler nicht erwarten. Die Figuren steuern sich gut, die Extras gehen leicht von der Hand und lassen sich zu effektiven Kombos verwurschteln. Im Turbo-Modus werden die "X-Men" etwas zu hektisch – außerdem agieren einige Computergegner dezent unfair. Erfrischend anders, aber nicht so gut wie "Street Fighter 2". ak

Testmuster von Dynatex, Dortmund, 0231/556140

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	CAPCOM
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	82%

Identische Umsetzung des eindrucksvollen Automaten-Klopers. Spieltiefe dank aufladbarer Specials und vieler Kombos.

**Der Film-Einsatz der X-Men-Truppe, über den wir bereits in MAN!AC 3/95 berichtet haben, wurde bis auf weiteres verschoben. Obwohl Regisseur Richard Donner ("Superman"), Interesse an der Story bekundet hatte, ist bislang noch keine Klappe gefallen. Ob's an Marvels überzogenen Lizenzgeld-Vorstellungen oder an fehlenden Akteuren liegt, konnten wir leider nicht herausfinden.**



Je öfter Ihr auf den Boden einer Etage knallt, desto zerbrechlicher wird der Untergrund ...

... bis Ihr eine Etage nach unten fällt. Dort wird der Kampf mit unverminderter Härte weitergeführt.



# PLANET SATURN



Gleich hab' ich Dich: Mit Vollgas bergab packt Euch der Geschwindigkeitsrausch.

## High Velocity



**Auf den drei Strecken beizt Ihr nicht nur stupide im Kreis: Die Straßen von "High Velocity" verwirren Euch mit Sackgassen (unten), nutzen kurze Strecken für Verkehr in beide Richtungen und lassen Euch auch mal die Wahl zwischen zwei verschiedenen Umleitungen.**

Das 3D-Rennen wird zum Jump'n'Run der 32-Bitter: In "High Velocity" duelliert Ihr Euch im Gegensatz zu den Kollegen nur mit einem Gegner auf dem Polygon-Asphalt. Leistet Euch ein Kumpel Gesellschaft, düst Ihr per Split-Screen zu zweit an einer Konsole. Dafür müßt Ihr jedoch einen Gang zurückschalten – das Rennen spielt sich etwa 20% langsamer. Bevor Ihr jedoch zum Gefecht antretet, bastelt Ihr Euch einen passenden Flitzer zusammen: Zu Beginn wählt Ihr zwischen sechs Karoserien und lackiert anschließend Euren Wagen. Wer mit den vorgegebenen Leistungen seiner Kiste nicht zufrieden ist, frisiert im Tuning-Menü seinen Flitzer zum rasenden Fußgänger-Killer auf. Nun geht's ab auf eine von drei Pisten, über die Ihr jeweils in zwei Richtungen heizen könnt. Die Steuerung ist simpel



Vor dem Rennen wählt Ihr einen von sechs Flitzern und die Lackfarbe. Raser frisieren ihren Renner zusätzlich auf.



Split nach Maß: Vor jedem Duell mit einem Kumpel entscheidet Ihr Euch für horizontale oder vertikale Bildschirmaufteilung.



Mit der Replay-Funktion studiert Ihr das letzte Rennen und wählt dabei aus sieben Perspektiven.

gehalten: Die Zeigefingertasten sind nicht belegt, geschleudert wird mit einer Vollbremsung und anschließendem Bleifuß. Praktisch auch die optionale Automatikschaltung: Auf kurvigen Pässen schaltet Ihr manuell und fahrt die Gänge voll aus, auf geraden Passagen erledigt das Automatikgetriebe das lästige Gekuppel. Die holprigen Kiesabschnitte und steilen Berg- und Tal-Pässe mit Blick auf die Skyline einer Großstadt versetzen Euch in einen feurigen Geschwindigkeitsrausch, jedes fiese Manöver des Gegners wird zur persönlichen Beleidigung, die unter allen Umständen gerächt werden muß. Während Euch die Strecken mit Huckeln, Sackgassen, Steil- und 90-Grad-Kurven geschickt in die Irre leiten, hapert's hingegen an der Kollisionsabfrage: Rempelt Ihr gegen die Bande, erhascht Ihr oft einen kurzen Blick "hinter die Kulisse". Dafür wurden Berge, Kurven und Tunnel so geschickt eingesetzt, daß der klobige Bauklotzeffekt von "Daytona USA" nicht auftritt. Im Hintergrund quitschen grelle Metal-Gitarren (ohne Gesang), die gnadenlose Gefechte fordern. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

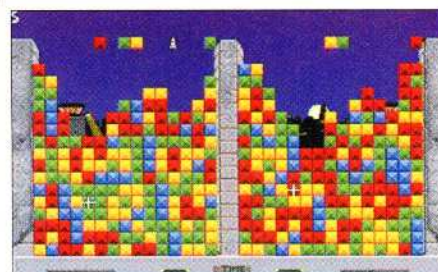
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	ATLUS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	72%

Sauber designtes 3D-Rennen mit flüssiger Grafik und Drang zum Rasen. Im Zwei-Spieler-Modus wird's leider langsam.

## Breakthru!



Folge 12 unserer Serie "Spielkonzepte, die wir schon immer auf 32-Bit-Konsolen sehen wollten": Die Saturn-Adaption des abgenudelten Denkspiels aus dem Jahr 1989 könnte nicht liebloser gestaltet sein. (Einfallsloses) Titelbild, (schwer lesbares) Menü, (lächerliches) Spielfeld: Bei "Tetris" ging das Supersimpel-Prinzip auf, "Breakthru!" macht eine Beinahe-Bruchlandung. Mit einem Cursor klickt Ihr zusammenhängende Klötzchen einer Farbe an, die dann verschwinden. Die restlichen Steine purzeln nach unten bzw. zur Seite, und so leert Ihr mit der Zeit das gesamte Spielfeld. Ab und zu schneien Extras und Zusatz-Quadrate auf Eure Mauer, die jedoch kaum zur Unterhaltung beitragen. Dabei spielt es selten eine Rolle, ob Ihr einfach wild herumklickt oder gezielt die Fall-Algorithmen berechnet. Für 30 Mark wär "Breakthru!" ganz nett, als 32-Bit-Vollpreisspiel ist's ein böser Scherz. *mg*



Wenn zwei oder mehr Quadrate einer Farbe zusammenhängen, könnt Ihr sie einfach wegklicken.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	BMG
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	44%

Von wegen "Durchbruch": Dröges Denkspiel mit minimalistischer Optik und Zwei-Spieler-Modus.



# TRADELINK

SONY PLAYSTATION  
ZUM KNÜLLERPREIS!

TOP AKTUELL  
TÄGLICH  
NEUHEITEN

TOP  
PREISE

## SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Breath of Fire 2 us	129,95
Boogerman dt	109,95
Bomberman 3 dt	99,95
Chrono Trigger us	139,95
Castlevania Vampire dt	129,95
Demons Crest us	139,95
Donkey Kong 2	139,95
Dragon's View us	139,95
Dirt Trax dt	109,95
Earth Bound us	129,95
Earthworm Jim 2	99,95
Fatal Fury Special us	119,95
FIFA Soccer 96	109,95
Final Fantasy 3 us	139,95
Flintstones - Movie	129,95
Illusion of Time	129,95
Internat. Super. Soccer 2	129,95
Jungle Strike	89,95
Kick Off 3	99,95
Killer Instinct PAL	139,95
Lord of the Rings	119,95
Lothar Matthäus Soccer	99,95
Mario World 2	119,95
Micro Machines	99,95
NHL '96	89,95
NBA Give 'n' Go dt	119,95
NBA Live 96	129,95
Nigel Mansell Indicar	109,95
Mechwarrior 3050	89,95
Mega Man 7	119,95
Mega Man X 2 dt.	119,95
Obitus us	99,95
Samurai Shodown jp	119,95
Shadowrun	109,95
Secret of Evermore us	119,95
Sparkster	119,95
Streets of Rage	109,95
Super Punch Out	109,95
Super Turrican 2	129,95
Tetris & Dr. Mario	99,95
Theme Park	119,95
Unirally	109,95
Warlock	99,95

Waterworld dt	99,95
Weapon Lord PAL	119,95
WWF Arcade dt	109,95
50/60Hz Umbausatz	39,95

### SONDERANGEBOTE

Actraiser 2	79,95
Bass Tournament us	69,95
Biometal us	59,95
Black Thorne us	69,95
Blackhawk	69,95
Clay Mates us	69,95
Clayfighter 2	89,95
Clayfighter 2 us	79,95
Desert Fighter	69,95
Feivel d. Mauswand. us	59,95
Illusion of Gaia us	89,95
Indiana Jones	69,95
John Madden Football us	69,95
Jordan Adventure	39,95
Jungle Book	79,95
Jurassic Park 2	69,95
Lemmings 2	79,95
NBA Jam T.E. us	79,95
Pirates Dark Water us	69,95
Return of the Jedi us	99,95
Skyblazer	39,95
Super Bomberman 2 us	69,95
Super Game Boy	79,95
Vortex us	59,95
Wildsnake us	59,95



FZ-1 PAL	899,-
FZ-1 NTSC	799,-
FZ-10 NTSC	799,-
FZ-10 PAL	948,-
11th Hour	Vorb.
Blade Force	119,95
Creature Shock	99,95
Demo. Man	119,95
Deadalus Encounter	129,95
FIFA Soccer	99,95
Flying Nightmares	119,95
Gex	99,95
Gridders	59,95
Hell	99,95

Immercenary	99,95
Killing Time	109,95
Myst	99,95
Need for Speed	119,95
Novastorm	119,95
NHL 96	Vorb.
Off World Interceptor	109,95
Out of this World	79,95
Perfect General	109,95
Poed	99,95
Rise of the Robots	19,95
Road Rash	119,95
Sewer Shark	59,95
Space Ace	109,95
Shock Wave dt.	97,95
Shock Wave 2	79,95
Starfighter	109,95
Star Blade	119,95
Strahl	99,95
Syndicate	119,95
Theme Park	119,95
Way of the Warrior	109,95
Wing Commander 3	109,95
World Cup Golf	119,95
Joypad Adapter (2 Play.)	89,95
Game Gun 2 (2 Play.)	99,95

## PlayStation

Deutsche Spiele	89,95
Air Combat	89,95
Cyberseed	89,95
Discworld	99,95
Destruction Derby	89,95
ESPN Extreme Sports	99,95
FIFA Soccer 96	99,95
Impossible Mission	Vorb.
John Madden Football	89,95
Jumping Flash	89,95
Kileak the Blood	89,95
Krazy Ivan	Vorb.
Lemmings 3D	89,95
Lone Soldier	109,95

NBA Jam T.E.	99,95
Novastorm	89,95
Panzer General	89,95
Parodius	99,95
PGA Tour Golf 96	99,95
Philosoma	Vorb.
Primal Rage	99,95
Project Overkill	Vorb.
Raiden Project	89,95
Rapid Reload	89,95
Rayman	99,95
Revolution X	Vorb.
Road Rash	89,95
Ridge Race	99,95
Starblade Alpha	89,95
Tekken	109,95
True Pinball	89,95
Toh Shin Den	89,95
Theme Park	89,95
Viewpoint	89,95
Warhawk	89,95
Wipe Out	99,95
Wing Commander 3	99,95
Worms	109,95
WWF Arcade	699,-
Sony PSX inkl. Spiel dt	39,95
Joypadverlängerung	159,95
Ace Combat jp	159,95
Boxers Road jp	149,95
Crime Crackers jp	Vorb.
Dark Stalkers/Vampire	89,95
ESPN Extreme us	159,95
Gunnings Heaven	159,95
Jumping Flash	159,95
Metal Jacket jp.	119,95
Perfect Eleven jp.	149,95
Philosoma jp	169,95
Power Serve Tennis us	119,95
Raiden Project jp	179,95
Rayman us	119,95
Ridge Racer jp	159,95
Starblade Alpha jp	169,95
Street Fighter Movie dt	99,95
Tekken jp	169,95
Toh Shin Den jp	159,95
Total Eclipse Turbo us	119,95

## SEGA SATURN

Memory Card	59,95
Joypad	59,95
Namco Pad dt	139,95
Saturn dt.	649,95
Saturn us	679,95
6 Player Adapter	89,95
Lenkrad	119,95
RGB Kabel	49,95
Adapter us/jp/dt	79,95
Daytona USA dt	129,95
Panzer Dragoon dt	109,95
Street Fighter dt	89,95
Robotica dt.	99,95
Bug dt.	109,95
Digital Pinball dt	99,95
Shinobi X dt	99,95
Hang On jp	119,95
Rayman dt	99,95
Clockwork Knight 2 dt	99,95
Mansion of Hidden S. dt	109,95
Virtua Racing	109,95
Sega Rally us	109,95
Virtua Cop us/60Hz	179,95
Importgames auf Anfrage	
CD-Laufwerk	299,-
CAT BOX	129,95
Alien vs. Predator	129,95
Club Drive	59,95
Checked Flag II	59,95
Bubsy	109,95
Dragon	119,95
Rayman	119,95
Sensible Soccer	99,95
Super Burnout	119,95
Syndicate	109,95
Ultra Vortex	119,95
Zool	109,95



+

**SCHWEIZ PLAYSTATION**  
**Fr 499,- Gratis 2 Pad**  
**SPIELE ab Fr 50,-**  
**SUPER MULTI UMBAU**  
**ohne Ton-Fehler Fr. 120,-**  
**HARDWARE FÜR**  
**FREAX/SNES Fr 555,-**  
**BILD-LAGE-SHIFTER**  
**Fr. 100,-**  
**für alle Systeme, kein**  
**schwarzer Rand mehr**

+

**GT Elektronik**  
**Hohlegasse 28**  
**4104 Oberwil**  
**Tel. 061 401 4171**

## Ratenkauf möglich!

ZEITSCHRIFTEN  
EGM, EGM2, Gamefan,  
3DO, Gamepro

## Ankauf von gebrauchten Modulen in unseren Ladengeschäften

Preisliste vom 28.08.95  
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. dt. = deutsche Module, us. = amerikanische Module, jp. = japanische Module. Umtausch ist ausgeschlossen, defekte Ware wird ersetzt. Unser Blitzservice: Alle Bestellungen (Lagerware) bis 18 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Vorb = Vorbestellung möglich, lieferbar ab Sept/Okt. Inh. Alexander Sprung.

Besucht unsere  
Ladengeschäfte  
(Hier kein Versand)  
Preise können abweichen

**FUNTRONIXX**  
**KASSEL**  
Friedrich Ebert Str 101  
Tel.: 0561 - 12477

**FUNTRONIXX**  
**HERFORD**  
Mindenerstr. 38  
Tel.: 05221 - 84347

**FUNTRONIXX**  
**UNNA**  
Massenerstr. 25  
Tel.: 02303 - 238080

**FUNTRONIXX**  
**WITTEN**  
Beddestr. 38  
Tel.: 02302 - 51767

**GAMESTORE**  
**ESSEN**  
Rühenscheiderstr. 181  
Tel.: 0201 - 777225

**GAMESTORE**  
**DÜSSELDORF**  
Kölnerstr. 25  
Tel.: 0211 - 1649409

# 07461-79001

TRADELINK Spieleversand • Elftastr. 8 • 78532 Tuttlingen • Tel.: 07461 - 79001 • Fax: - 79003  
Händleranfragen erwünscht • Franchisepartner gesucht



# PLANET SATURN



Noch hält sich der Obermots zurück. Habt Ihr das erste Duell geschafft, legt er seine Kutte ab (großes Bild rechts).

## Dark Legends



Mit "Dark Legends", der US-Version des japanischen "Outlaws of the Lost Dynasty" beschreitet Data East historische Pfade: Verträumte

Landschaften und Fernost-Themen versetzen Euch ins alte China, wo elf Banditen-Krieger in traditionellem Outfit um die Prügelkrone kämpfen. Entgegen den üblichen Comic-Kluftern wurden Beinkleider und Schmuck nach geschichtlichem Vorbild geschneidert. Nachteil der schicken Historien-Mode: Die Animation der aufwendigen Schneiderei fällt schwer, selbst die wendigsten Charaktere segeln träge durch die Luft. Für die Hintergründe kombinierte Data East Zeichnungen mit Digi-Bauten, entgegen den schaurigen "Pretty Fighter X"-Collagen wirkt die Data-East-Optik stilvoll. Leider ist die chinesische Landschafts-idylle statisch, der traditionelle Zeilenscroller fehlt genauso wie animierte Hintergrundelemente. Eure Chinesen turnen vor einer Aquarell-Tapete. Erfreulich gut gelungen sind dagegen Schlag-Repertoire und Spielbarkeit: Die



Vorne, unten, schräg unten: Euer Chineser springt mit brennendem Schwert in die Luft und fackelt Gegner ab.



Statische Hintergrundoptiken drücken die Atmosphäre: Kein Lüftchen regt sich, nicht mal der Bach ist animiert.

"Street Fighter"-Specials gehen leicht von der Hand, Manöver wie Dragon Punch oder Feuerball führen Eure Kämpfer mit der Waffe aus. Eine süße Banditin malträtet Ihre Widersacher mit flotten Säbel-Manövern, ein vier-schrötiger Speerkämpfer speißt Euch auf und schleudert sein Opfer durch die Luft. Der muskelbepackte Oberheld schleudert Flammensäulen und holt seine Kontrahenten mit brennendem Schwert aus der Luft. Die leichten Manöver lassen sich mit konventionel-

len Attacken kombinieren, zusammen mit dem eindrucksvollen Schlagpotential und der ausgereiften Steuerung der Figuren bieten die Specials ausreichend Möglichkeiten für intelligente Taktik. "Dark Legends" ist ein hervorragend spielbarer SNK-Verschnitt mit durchschnittlicher Technik, der durch seine ungewöhnliche Szenerie willkommene Abwechslung vom japanophilen Prügel-Einerlei bietet: Kein Muß, für Prügel-Fans eine lohnende Investition. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



## Prügeltotem

Die meisten Kämpfer verlassen sich auf ihre Schlagkraft und ihre Magie, auch Dämonen und Elementargeister stürzen sich in den Kampf: Ein greiser Kung-Fu-Meister wird von seinem monströsen Dämonenwächter verteidigt, ein drahtiger Pirat attackiert mit Elementarzauberei. Der flüssige Wächter pariert Schläge, verprügelt Eure Helden und friert Euch ein: Der Elementarmagier rast als Wassersäule durch die Luft und zerschmettert Eure Eissäule.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	DATA EAST
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	<b>71 %</b>

ab 16 Jahren

Duellprügeleien im alten China: Das technisch mittelmäßige 2D-Beat'em-Up glänzt mit guter Spielbarkeit.





Nichts ruckelt, nichts flackert:  
Technisch gaben sich die  
Taito-Entwickler keine Blöße.

## Darius Gaiden



Wie schon bei "Layer Section/Galactic Attack" konzentrierte sich Taito auf das eigentliche Spiel und gibt sich mit einem unspektakulären 30-Sekunden-Vorspann zufrieden. Im anschließenden Options-Menü könnt Ihr den grundsätzlich heftigen Schwierigkeitsgrad feinjustieren und Euch die abgedrehten Musikstücke anhören: Die Palette reicht von japanischem Vokal-Singsang bis zu kultverdächtigen "Raumpatrouille Orion"-Themen. Die Soundeffekte klingen dagegen eher schüchtern. Entsprechend der "Darius"-Tradition durchfliegt Ihr sieben von insgesamt 27 Spielstufen, deren Abfolge Ihr eigenhändig festlegt. Nicht alle Levels bieten grundverschiedene Gegner und Hintergrundoptiken, manche Abschnitte sind superkurz, andere entsprechen dem Ballerspiel-Normmaß. Euer Raumschiff läßt sich traditionell mit Schutzschild, Raketen und Laser in mehreren Ausbaustufen aufrüsten. Dabei sammelt Ihr alle Extras, ohne taktisch denken zu müssen: Waffenwechsel ist nicht vorgesehen. Jedoch könnt Ihr die meisten Mittelgegner durch gezielten Beschuß einer Glaskuppel zur guten Seite der Macht bekehren. Gelingt dies, wendet der Bösewicht und ballert an Eurer Seite auf die ehemaligen Kumpane, bis er erschöpft explodiert. Die Endgegner sind allesamt dem Fischreich entliehen, huschen teils bildschirmfüllend durch die Szenerie und sind erschreckend widerborstig. Die 2D-Gebilde überraschen mit dem einen oder anderen Special-FX (Rotation, Verwandlung, etc.) und führen damit die dezenten Grafik-Spielereien im Verlauf einzelner Levels fort. Dort dreht sich ein schrottreifes Zylinder-Raumschiff um die eigene



Cooler Smartbombe: Zuerst zieht ein schwarzes Loch alle Gegner und Schüsse an (unten), ehe eine Giganto-Explosion inszeniert wird.

Achse und verformen sich Hintergründe zu surrealistischen Farbkreationen. "Darius Gaiden" ist die effektgeladene Episode der Action-Serie, hält aber traditionelle Tugenden hoch. Die Grafik ist aufwendig bis spektakulär, das Level-Design zwar an modernen Baller-Leitlinien orientiert (1001 Gegner auf vier Quadratzentimeter), aber doch ausge-reift und auf jede Angriffswelle zurecht-geschnitten. Shoot'em-Up-Freunde genießen die erstaunlich abwechslungsreichen Levels sowie den ausgezeichneten Zwei-Spieler-Modus. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

 	
  	
ab 12 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	TAITO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	76%
Traditioneller Horizontal-Scroller mit vereinzelt Special-FX, gutem Level-Design und satten 27 Spielstufen.	



Ex-Pop-Sternchen Deborah Harry ("Blondie") spielt in dem Interactive Thriller ein gemeines Luder.

## Double Switch

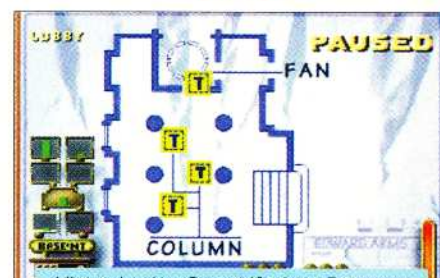


Digital Pictures kommt anscheinend nicht umhin, ihre Frühwerke für aktuelle CD-Konsolen zu adaptieren. Der Interactive Movie "Double Switch" wurde ohne spielerische Korrekturen vom Mega-CD-Original auf den Saturn übertragen, lediglich die Full-Motion-Video-Qualität hat sich verbessert: Allerdings ist sie für Saturn-Verhältnisse erschreckend pixelig.

Auf dem Bildschirm verfolgt Ihr einen Action-Krimi, der sich in einer Handvoll Räumlichkeiten abspielt, die Ihr individuell anwählt. Gewonnen hat derjenige, der zur rechten Zeit im richtigen Zimmer weilt und dort simple Joypad-Kommandos ausführt. Heutzutage mutet diese Minimal-Interaktion noch witzloser an als sie schon beim zwei Jahre alten Original war (MAN!AC 3/94). Gegenüber dem Vorgänger "Nighttrap" ist die Steuerung verkompliziert worden ohne dadurch die Einflußmöglichkeiten auf die Geschichte zu erhöhen. Lediglich die Schauspieler (u.a. Deborah Harry und Corey Haim) lohnen ein schüchternes Anspielen, technisch und spielerisch hat das Spiel wenig zu bieten. *mg*

Erhältlich bei Dynatex,

Dortmund. Tel. 0231/556140



Hier seht den Grundriß eines Raumes, auf dem Ihr auch die verschiedenen Bösewicht-Fallen erkennen könnt.

 	
  	
ab 12 Jahren	
SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	DIGITAL PICTURES
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	46%
Interactive Movie mit pixeligem Full Motion Video, minimaler Interaktion, aber durchaus bekannten Schauspielern.	

*Um gegen die Schurken zu bestehen, solltet Ihr nicht nur der Geschichte folgen, sondern einige Feinde durch geschicktes Fallenstellen entsorgen. Dazu müßt Ihr im passenden Moment gezielte Joypad-Kommandos übermitteln, und schon seht Ihr die Feinde aus dem Fenster fliegen oder durch eine Falltür plumpsen.*



# SONY DIMENSION

## Namco Museum

**Das Museum betretet Ihr durch das Foyer, in dem Euch eine Roboter-Empfangsdame weiterhilft. Danach geratet Ihr in einen Raum mit Ausgängen für jedes Spiel (Bild Mitte) oder eine Bar, in der Ihr**

32-Bit-Videospielen ist Namco als "Ridge Racer"-Erfinder bekannt. Daß der japanische Hersteller schon vor 15 Jahren wegweisende Spiele programmierte, beweist die erste "Namco Museum"-CD: Statt Klassiker wie "Pole Position", "Pac-Man" und "Galaga" mit neuer Optik und 90er-Jahre-Extras aufzupeppen, wurden die Spiele pixelgenau emuliert. Zu jedem der sieben Oldies wird Euch sogar die Belegung der Dip-Schalter angezeigt, sodaß Ihr typische Automateinstellungen (Anzahl der Leben, Extra-Intervall etc.) selbst verändern könnt. Wenn Ihr die CD einlegt und anschaltet, strömt die Namco-Sippe in einem frisch

gerendeter 3D-Film dem Museum entgegen. Danach betretet Ihr das Gebäude: Neben einer Empfangshalle und Aufenthaltsräumen locken



**SFX und Musik aus der Jukebox abrufen (Bild unten).**

die Ausstellungs-Säle mit nostalgischen Exponaten. Beim Durchschlendern findet Ihr Automatenplatinen, alte Namco-Prospekte und die Titelbilder der japanischen Namco-Hauszeitschrift. Zu jedem der sieben Spiele hat Namco einen Dia-Projektor



"Pole Position", von Namco entwickelt, von Atari in den USA und Europa vermarktet, ist der Vorläufer aller modernen Formel-1-Rennspiele. Am besten spielt Ihr mit dem "Neocon"-troller.



Zu jedem Spiel findet Ihr im Museum eine Diashow mit allen Animationsphasen: Hier eine Serie von fünf (der insgesamt sieben) Explosions-Frames von "Pole Position".

aufgestellt, der die Animationsphasen aller Helden und Gegner-Sprites vor Euch ablaufen läßt. Über eine Jukebox lauscht Ihr Sound-FX und Spiele-Jingles. Das Hauptinteresse des Museumsbesuchers gilt den Spielen. Namco hat drei wegweisende Klassiker ("Pac-Man", "Pole Position" und "Galaga") um vier weniger bekannte Titel ergänzt: "Bosconian" ist ein in alle Richtungen scrollender Weltraumkampf mit Zwei-Wege-Laser und Sprachausgabe, "Rally X" ein Pac-Man-Vorläufer, dem auch gleich das Update beigelegt wurde. "Toy Pop" ist der jüngste Titel (Jhg. 1986): Eine Zwei-Spieler-Kinderzimmerschlacht mit Bonbon-Grafik und Tüftelementen.

"Namco Museum Vol. 1" (weitere Teile sollen folgen) ist ein virtuelles Museum, das die meisten Multimedia-Produkte für den PC blaß aussehen läßt. Lediglich die Ladepausen erschweren den virtuellen Rundgang. Selbst wenn Ihr das Gebäude bis auf den letzten Schaukasten erforscht habt, werden Euch die

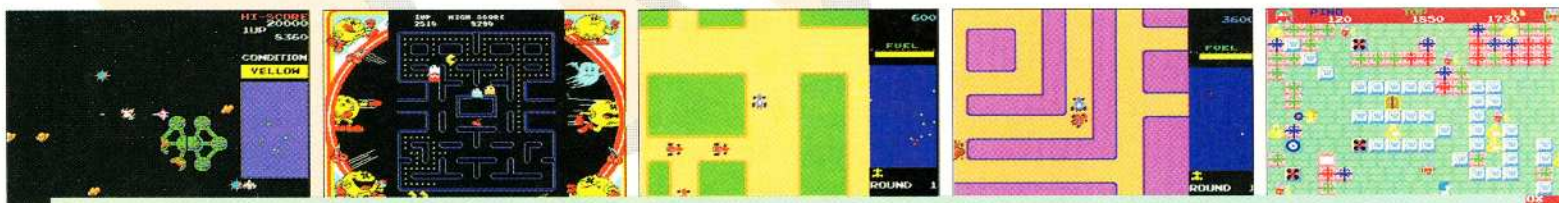
authentischen Umsetzungen längerfristig fesseln. Aufgrund der ungebrochenen Spielbarkeit sind "Galaga" und "Pac-Man" nicht nur für Nostalgiker interessant. *wi*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NAMCO
BRD-RELEASE	UNBEKANNT

**SPIELSPASS 80%**

Verspielt: Sieben 1:1-Umsetzungen klassischer Automaten in phantasievoller Umgebung. Allein "Galaga" rechtfertigt den Kauf.



Sieben Namco-Automaten von 1980 bis 1986 sind im Museum ausgestellt: Der Weltraum-Scroller "Bosconian", "Pac-Man", der "Pac-Man"-Vorläufer "Rally X" mitsamt einer Neuauflage ("New Rally X"), die Action-Tüftelei "Toy Pop" (v.l.n.r.). Die besten Spiele der CD sind "Galaga" und "Pole Position" (großes Bild).





Nix Multi-Player: Auch im Doppel dürfen nur zwei menschliche Spieler antreten.

## V-Tennis

Warum verrät den japanischen Tennis-Programmierern niemand, daß sich Polygone für diese Sportart nicht eignen? "V-Tennis" ist zwar deutlich besser als "Powerserve Tennis", doch im direkten Vergleich zur Sprite-orientierten 16-Bit-Elite kommt es nur ins Achtelfinale: 16 Tennis-Cracks balgen sich in sechs malerisch gelegenen Arenen, nehmen an einem Turnier teil und betrachten das eigene Spiel aus gut zehn Kameraperspektiven – dennoch landet man schließlich bei der traditionellen TV-Übertragungs-Sichtweise. Wer will, kann eigene Spieler zusammenstellen (Vorsicht, japanische Menüs!) und sie auf Memory Card verewigen. Die Polygon-Athleten beherrschen die üblichen Schläge, hechten elegant nach dem Filzball und werden von strengen Statistiken zensiert. Alles in allem ein solides bis gutes Tennisspektakel, das Polygon-technisch nicht besonders aufwendig ist. *mg*

Muster von Traumfabrik, Berlin. Tel.: 030/6915310




SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	TONKINHOUSE
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	<b>67%</b>

Spielbares, jedoch uninspiriertes Polygon-Tennis mit allen bekannten Features. Unverständlich: kein Multi-Player-Modus.



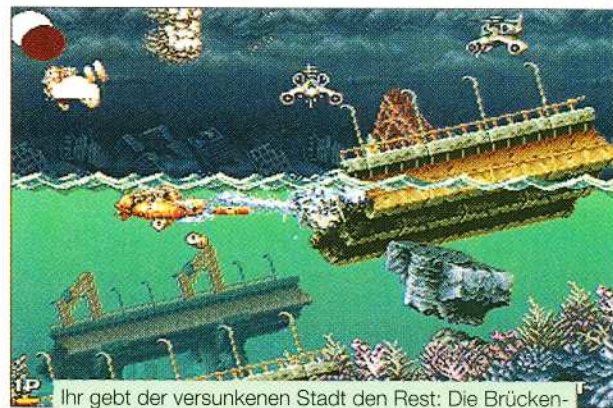
Vorsicht, Falle: Die beiden illustren Endgegner des vierten Abschnitts ziehen Euch mit tückischen Strudeln ins nasse Grab.

## In the Hunt

Daß die Playstation-Hardware nicht nur für 3D-Spektakel geschaffen ist, beweist der scrollende Tiefsee-Shooter "In the Hunt". Die Umsetzung des (letzten) Irem-Automaten hält Euch mit keinem langwierigen Vorspann auf: Euer Missionsziel wird in zwei Sätzen umrissen, Ihr schließt die Luken Eures U-Boots und geht auf Feindfahrt. Euer Kampfschiff feuert in drei Richtungen: Torpedos bohren sich in Mini-U-Boote, Geschütze am Meeresboden deckt Ihr mit Minen ein. Widersteht ein Kampfschiff Eurem Beschuß, versenkt Ihr es mit nach oben rauschenden Granaten. Eure Waffensysteme lassen sich durch Power-Ups umrüsten: Dem Standard-Torpedo weichen Explosivgeschosse oder rotierende Superraketen, nach Ergattern des "A"-Symbols entschweben Ballon-Bomben Euren Geschützrohren. Parallax-Scrolling gibt's zwar nur im dritten Level, dafür begeistern Euch detailverliebte, teils etwas pixelige Hin-

tergrundgrafiken und Spezialeffekte: Am Nordpol dümpeln Wracks am Meeresboden, im Kanal regnen Fassadentrümmer auf Euch nieder und zerbersten in tausend Stücke. Neben dem originalen Spielhallen-Sound und -Modus gibt's die Playstation-Variante: Aufpolierte Audio-Tracks und ein zusätzliches Schild-Extra verleiten Euch trotz konventioneller 2D-Technik zu ausgedehnten Tauchfahrten. Größtes Manko bleibt die naturgemäß träge Steuerung, die Euch nicht immer eine Chance zum Ausweichen läßt. Die Memory Card speichert seltsamerweise nur Eure Punkte, was jedoch verschmerzbar ist: Die Unterwasserwelten sind nicht besonders lang, dafür überlebt Euer Schiff die Jungfernfahrt im Hard-Modus nur kurz. *th*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Ihr gebt der versunkenen Stadt den Rest: Die Brückentürme zerbersten unter Eurem Torpedo-Hagel



Nach der vertikalen Verfolgungsjagd durch eine Schlucht erschlagt Ihr den Steinriesen mit Felsblöcken




SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	XING
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	<b>71%</b>

Altmodischer Baller-Tumult im Tiefsee-Ambiente mit detailfreudiger Grafik, frischen Ideen, aber zäher Steuerung.



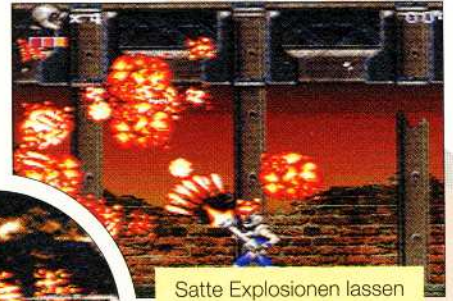
# NINTENDO NATION



Sauber gerendert, Ranger: Bildschirmfüllende Raumschiffe und Walker drehen sich nahezu ruckfrei in 3D.



Im Feuersturm zwischen Blitze durch den Raum.



Satte Explosionen lassen den Bildschirm beben.



Geschwader auf sechs Uhr! Mit "B" dreht Ihr Euer Raumschiff und ballert hinterrücks einfallende Abfangjäger ab.



Zu Fuß ist der Streuschuß die praktischste Waffe: Kleine Geschütze sind meist schwer zu treffen.

**Zurück in die Zukunft: Ballerfans der ersten Stunde entdecken in "Rendering Ranger" Überbleibsel historischer Bildschirmschlachten: Im High-Score-Zeichensatz findet Ihr Totenköpfe und Kristalle des Original-"Turrican", aufsteigende Bonus-Punkte (unten) sind nur noch Oldie-Sammlern bekannt.**

## Rendering Ranger



Freunde der Ballerkunst, hört die frohe Botschaft: Ein Meister des Shoot'em-Ups ist in unsere Gemeinde zurückgekehrt, um den Glauben an die

Horizontalscroller zu erneuern. Manfred Trenz, Schöpfer der C-64-Klassiker "Katakis", "R-Type" und "Turrican", läßt (nach drei Jahren Programmierarbeit) Euren Bildschirm beben: "Rendering Ranger" bleibt streng auf kompromißloser Action-Schiene und führt Euch auf die verseuchte Oberfläche Eures besetzten Heimatplaneten. Mit Streuschuß, Laser, Reflektor-Waffe und Plasma-Wellen säubert Ihr zu Fuß die vor Aliens wimmelnden Gassen einer Ruinenstadt. Mit Waffen-Extras rüstet Ihr jede Wumme einzeln auf – nach dem Exitus geht nur die aktuelle Knarre flöten. Obendrein sorgen vier unterschiedliche Smart-Bombs für FX-Power. Ihr weicht züngelnden Flammen aus Bombenkra-tern aus und flüchtet vor abschmierenden Mode-7-Jägern, die eine weite Furche in die Plattformwelt reißen. Knatternde Geschütze treiben Euch in die Enge, Flugmechs greifen im Sturzflug an. Im Militär-Hauptquartier angekom-

men, schnappt Ihr Euch einen funktionstüchtigen Jäger und erhebt Euch in die rasenden Autoscroll-Levels des Weltraums. Dort empfängt Euch ein tosendes Blitzgewitter, Ihr geratet in ein verzwicktes Meteroitenfeld und zerstört einen gewaltigen Raumkreuzer (zuletzt gesehen in "R-Type"). Die gerenderten Endgegner füllen den Bildschirm beinahe aus und machen das Levelfinale zum FX-Trauma, blitzschnelle Parallax-Ebenen sausen im Hintergrund an Euch vorbei. Zum großen Showdown landet Ihr auf dem Alien-Planeten und infiltriert (jetzt wieder zu Fuß) das Nest der Höllenbrut.

In "Rendering Ranger" brennt ein FX-Feuerwerk ab, das selbst das "Super Turrican 2"-Inferno in den Schatten stellt: Zeitweise sind so viele Gegner und Schüsse gleichzeitig auf dem Bildschirm, daß Ihr den Parallax-Hintergrund nicht mehr sehen könnt. Euer Super Nintendo wird ausgereizt – ohne

60-Hz-Umbau schaltet Eure deutsche Konsole gleich drei Gänge zurück. Steuerung und Kollisionsabfrage sind vorbildlich, nur ein paar neue Ideen hätten nicht geschadet: Ballerfans kennen alle Angriffstaktiken und Feindformationen schon aus älteren Spielen. Während die krachenden Digi-Sounds hervorragend auf das Kampfgeschehen abgestimmt sind, trommelt das Marschmusik-Orchester im Hintergrund etwas uninspiriert vor sich hin. Obendrein ist der Schwierigkeitsgrad zu hoch: Ohne ausgebaute Extrawaffe habt Ihr ab Level 3 keine Chance mehr. Die Konsequenz: Ihr notiert fleißig Paßwörter und wechselt vor jedem Crash schnell zu einer lahmen Waffe. oe

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Das wird Dich lehren, einen MANIAC zu bedrohen! Mit vier Super-Waffen richtet Ihr die Aliens zugrunde.



Streuschuß in alle Winkel: Mit den Zeigefingertasten dirigiert Ihr Eure Projektile in neun Richtungen.

MBIT	CODE	ab 12 Jahren
16	010 201 022	
SYSTEM	SUPER NES	
HERSTELLER	SOFTGOLD	
BRD-RELEASE	MITTE 96	
SPIELSPASS	75%	

Tobendes FX-Inferno zu Fuß und per Raumschiff mit vorbildlicher Technik: Nur neue Einfälle könnt Ihr nicht entdecken.



## MEGA DRIVE:

AAH! REAL MONSTERS	69,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
ALADDIN	59,95
ALIEN SOLDIER	79,95
ASTERIX - Power of Gods	89,95
ATP TENNIS	89,95
BATMAN & ROBIN	89,95
BATMAN FOREVER	79,95
BIG HURT BASEBALL	89,95
BONKERS	59,95
BOOGERMAN	59,95
BUBBLE & SQUEAK	49,95
COMIX ZONE	89,95

## CUTTHROAT ISLAND 109,95

DAFFY DUCK in Hollywood	79,95
DAS DSCHUNGBELBUCH	69,95
DEMOLITION MAN	79,95
DESERT STRIKE	59,95
DIE SCHLÜMPFE	69,95
Donald Duck Maui Mallard	109,95
DUNE 2	109,95
DYNAMITE HEADY	49,95
EARTH WORM JIM	69,95
ECCO THE DOLPHIN 2	69,95
F1 World Championship Ed.	69,95
FEVER PITCH - M. Basler	89,95
FIFA SOCCER '96	89,95

## FLUX 69,95

GARFIELD	89,95
IZZY'S OLYMPIC QUEST	89,95
JOHN MADDEN '96	89,95
JUDGE DREDD	79,95
JURASSIC PARK 2	59,95
LIGHT CRUSADER	119,95
MARSUPLAMI	99,95
MC Donalds Treasure Land	59,95
MEGA MAN WILLY WARS	69,95

## MICRO MACHINES '96 89,95

NBA ACTION '95	89,95
NBA LIVE '96	89,95
NFL QUATERBACK '96	89,95
NHL HOCKEY '96	89,95
PAGEMASTER	59,95
PETE SAMPRAS TENNIS	59,95
PETE SAMPRAS '96	89,95
PGA TOUR GOLF '96	89,95
PHANTASY STAR IV <A>	109,95
PHANTOM 2040	69,95
PIRATES OF DARK WATER	49,95
POWER RANGERS MOVIE	99,95
PREMIER MANAGER	89,95

## PSYCHO PINBALL <A> 59,95

REVOLUTION X	109,95
RISTAR	59,95
RUGBY WORLD CUP '95	59,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SENSIBLE SOCCER	59,95
SEPERATION ANXIETY	109,95
SHADOWRUN <US>	69,95
SHINING FORCE 2	89,95
SLAM MASTERS	59,95
SOLEIL	109,95

## Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's 89,95

SONIC 3	89,95
SONIC & KNUCKLES	89,95
SONIC SPINBALL	59,95
SPARKSTER	49,95
SPEEDY GONZALES	89,95
STARGATE	49,95
STORY OF THOR	119,95
STREET RACER <A>	79,95
STRIKER	79,95
SUBTERANIA	49,95

## SUPER SKIDMARKS 89,95

SUPER STREETFIGHTER 2	109,95
SYNDICATE	49,95
THEME PARK	99,95
TOTAL FOOTBALL	79,95
URBAN STRIKE	59,95
VECTORMAN	89,95
VIRTUA RACING	119,95
WATERWORLD	109,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY	89,95
WEAPONLORD	109,95
WRESTLEMANIA ARCADE	99,95
WWF RAW	59,95
X-MEN 2	89,95

## SONDERANGEBOTE !!!

### MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES:	
Super Monaco GP & Wimbledon	
Tennis & Ultimate Soccer	89,95
ADV. OF MIGHTY MAX	34,95
AERO THE ACROBAT	39,95
ARCH RIVALS	29,95
ASTERIX	49,95
BALLZ 3D	29,95
BATMAN RETURNS	39,95
Bloodshot / Battle Frenzy	49,95
BRUTAL - Paws of Fury	39,95
BUBSY THE BOBCAT 2	39,95
BUCK ROGERS	49,95
CASTLEVANIA	49,95
CHAKAN	39,95
CLAYFIGHTER	49,95
COOL SPOT	49,95
CORPORATION	29,95
Cosmic Space & Fantastic D.	39,95
DAVIS CUP TENNIS	39,95
DECAP ATTACK <A>	39,95
DINO DINI'S SOCCER	39,95
DR. ROBOTNIK	39,95
E.A. Hockey & J. Madden	49,95
ETERNAL CHAMPIONS	39,95

EX-MUTANTS <A>	39,95
FLINK	49,95
GENERATION LOST	39,95
GODS	39,95
GRANDSLAM TENNIS	39,95
GUNSTAR HEROES	49,95
HURRICANES	39,95
HYPERDUNK	39,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INTERNATIONAL RUGBY	39,95
JACK NICKLAUS GOLF	39,95
JAMES POND 3	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '94	29,95
J.MADDEN FOOTBALL '95	49,95
JURASSIC PARK	49,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KICK OFF 3	39,95
LEMMINGS 2	39,95
MARKO'S MAGIC Football	39,95
MEGA-LO-MANIA	39,95
MEGA SWIV	39,95
MEGA TURRICAN	49,95
MICKY MANIA	49,95

## MR. NUTZ 49,95

MS. PACMAN	49,95
MUTANT LEAGUE Football	49,95
NBA JAM TOURNAMENT	69,95
NFL QUATERBACK	49,95
NHL HOCKEY '95	49,95
NORMY'S BEACH BABES	29,95
OTTIFANTS	39,95
PAC-MANIA	49,95
PHELIOS	39,95
POWERMONGER	29,95
PRINCE OF PERSIA	49,95
PUGGSY	29,95
R.B.I. Baseball	39,95
RASENMAHERMANN	39,95
RED ZONE	49,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95
RIVID	39,95

ROCKET KNIGHT ADV.	39,95
SIMPSON'S Bart Nightmare	29,95
SIMPSON'S Krusty S.Fun H.	29,95
SIMPSON'S Virtual Bart	49,95
SKITCHIN	29,95
SONIC 1	29,95
SONIC 2	49,95
STRIDER	29,95
SUPER FANTASY ZONE	39,95
SUPER KICK OFF	39,95
SUPERMAN	39,95
SWORD OF Vermillion <A>	29,95
SYLVESTER & TWEETY	49,95
TALMIT'S ADVENTURE	29,95
T. Mutant Hero TURTLES	39,95
TERMINATOR	34,95
TERMINATOR 2 - J.Day	39,95
TINY TOONS	39,95
Tiny Toons - Acme All Stars	49,95
TOE JAM & EARL 2	49,95
TOUGHMAN CONTEST	49,95

## TRUE LIES 49,95

WARLOCK	49,95
WINTER CHALLENGE	39,95
WINTER OLYMPICS	39,95
WIZ IN LIZ	29,95
WORLD CUP ITALIA '90	29,95
WRESTLE WAR	39,95
YOGI BEAR	39,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ.	49,95
ZOMBIES	39,95
ZOOL	39,95

## SEGA 32 X:

32 X Grundgerät	219,95
GOLF MAGAZINE	89,95
KNUCKLES CHAOTIX	99,95
KOLIBRI	109,95
METAL HEAD	109,95
MOTHERBASE	109,95
MOTORCROSS CHAMP.	99,95
SLAM CITY - S.Pippen <CD>	69,95
STELLAR ASSAULT	89,95
SUPREME WARRIOR <CD>	69,95
VIRTUA FIGHTER	109,95
WWF RAW	69,95

## ZUBEHÖR

### MEGA DRIVE:

MEGA DRIVE KONSOLE	159,95
3 / 6 BUTTON PAD	je 29,95
6 BUTTON Infarot Joys	79,95
ACTION REPLAY 2	89,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG	12,95
RGB <Scart> KABEL	je 24,95
SV 401 "Stick"	29,95
SV 433 "Joystick"	29,95
SV 437 "Programmable"	59,95

## GAME GEAR:

ACTION REPLAY	59,95
ASTERIX - Secret Mission	49,95
Asterix - Secret & T-Shirt	59,95
AXE BATTLER	29,95
CHAMPIONSHIP HOCKEY	39,95
CHESSMASTER	39,95
DEVILISH	39,95
FANTASTIC DIZZY	29,95
JOHN MADDEN '95	39,95
KLAX	29,95
MARKO'S MAGIC Football	39,95
OLYMPIC GOLD	39,95
PGA TOUR GOLF	39,95
SONIC SPINBALL	39,95

## SATURN HARDWARE:

SATURN	619,95
6 PLAYER ADAPTER	69,95
ACTION REPLAY	89,95
ADAPTER	59,95
Antennenkabel mit Bildfilter	54,95
ARCADE RACER	109,95
BACK UP MEMORY	99,95
CONVERTER	69,95
JOYPAD SATURN	49,95
VIRTUA STICK	79,95

## SATURN GAMES:

BREAK THRU <J>	109,95
BUG	99,95
CASPER	119,95
Clockwork Knight 1 & 2	je 89,95
CYBER SPEEDWAY	89,95
CYBERIA	119,95
D'S DINNER <J>	109,95
DAYTONA U.S.A.	119,95
DIGITAL PINBALL	89,95
F1 Live Information <J>	119,95
FIRE PRO GAIDEN <J>	109,95

## GALACTIC ATTACK 109,95

GALAXY FIGHT <J>	119,95
GHEN WAR <US>	119,95
HANG ON GP 95 <J>	129,95
KING OF SPIRITS <J>	119,95
LAYER SECTION <J>	119,95
MYST	89,95
MYSTERY MANSION	119,95
NBA JAM TOURNAMENT	89,95
NHL ALL STAR HOCKEY	99,95
PANZER DRAGON	109,95
PEBBLE BEACH GOLF	89,95
QUANTUM GATE <J>	119,95
RACE DRIVIN <J>	89,95
RAYMAN	89,95
ROBOTICA	89,95
SHANGHAI <US>	89,95
SHINOBI X	99,95
SLAM DUNK <J>	119,95
STEAMGEAR MASH <J>	119,95
STREETFIGHTER - MOVIE	79,95
THEME PARK	109,95

## THUNDERHAWK 2 89,95

TRUE PINBALL	89,95
VICTORY GOAL	109,95
VIRTUA COP & GUN	139,95
VIRTUA FIGHTER	89,95
VIRTUA FIGHTER 2	109,95
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,95
VIRTUA VOLLEYBALL <J>	119,95
VIRTUAL HYDLIDE	99,95
VR BASEBALL	109,95
WATERWORLD	89,95
WORLD SERIES BASEBALL	89,95
WORMS	89,95
WWF RAW	89,95
X-MEN <J>	129,95

## MEGA CD:

ADAPTER US / PAL	69,95
2 GAMES IN 1	49,95
5 GAMES IN 1	79,95
ANIMALS	49,95
ANOTHER WORLD 2	69,95
BATMAN RETURNS	19,95
BATTLE FRENZY	49,95
BATTLECORPS	59,95
BC RACERS	49,95
BEAST 2	39,95
BLACKHOLE ASSAULT	29,95
CHUCK ROCK	39,95
CHUCK ROCK 2	29,95
DUNE <A>	69,95
DUNGEON EXPLORER	89,95
DUNGEON MASTER 2	89,95
EARTHWORM JIM	79,95
ECCO THE DOLPHIN	49,95
ECCO THE DOLPHIN 2	59,95
ESPN BASEBALL	39,95
ETERNAL CHAMPIONS	89,95
EYE OF THE BEHOLDER	59,95
FAHRENHEIT	79,95
FATAL FURY SPECIAL	89,95
FIFA SOCCER	49,95
FINAL FIGHT	29,95
FLINK	39,95
FORMULA 1 RACING	89,95
HOOK	29,95
JAGUAR XJ 220	39,95
KEIO FLYING SQUADRON	79,95

## LINKS 69,95

LORDS OF THUNDER	89,95
LUNAR 2	US 119,95
MICKY MANIA	59,95
MICROCOSM	49,95
MYSTERY MANSION	59,95
NBA JAM	49,95
NHL '94	29,95
NIGHT TRAP	79,95
POWERMONGER	29,95
PUGGSY	29,95
ROAD AVENGER	19,95
SAMURAI SHODOWN	89,95
SHINING FORCE	89,95
SILPHEED	49,95
SONIC	59,95
SOULSTAR	49,95
SPACE ADVENTURE	89,95
SURGICAL STRIKE	79,95

## THUNDERHAWK 59,95

WOLFCHILD	29,95
WORLD CUP USA '94	49,95

## SONDERANGEBOTE !!!

### SUPER NINTENDO:

AAH! REAL MONSTERS	59,95
ACTRAISER 2	59,95
ADDAMS FAMILY	49,95
AERO THE ACROBAT 2	59,95
Battleloads in Battlemaniacs	49,95
Battleloads Vs. Double D.	49,95

## BLACKHAWK <A> 49,95

BLACKHAWK	59,95
BRAINIES	39,95
BRAWL BROTHERS	49,95
CAPTAIN COMMANDO	59,95
Champ. World Class Soccer	34,95
CLAYFIGHTER <A>	49,95
CLAYMATES	49,95
COOL SPOT	59,95
CYBERNATOR	39,95
DARIUS TWIN <A>	39,95

## DR. FRANKEN 49,95

DRAGON - Bruce Lee Story	49,95
DSCHUNGBELBUCH	59,95
EARTH Defense Force <A>	49,95
EARTHWORM JIM	69,95
EEK! THE CAT	39,95
EQUINOX	49,95
F-ZERO	49,95
FIEVEL - Der Mauswanderer	59,95
FIFA SOCCER	59,95
FIFA SOCCER ohne Verp.	49,95
FLASHBACK	49,95
Ghoul Patrol <Zombie 2>	39,95
HAGANE	59,95

## HOLE IN ONE GOLF <A> 49,95

HUMANS	49,95
HURRICANES	49,95
HYPER ZONE <A>	49,95
INCR. CRASH DUMMIES	49,95
INCREDIBLE HULK	39,95
INDIANA JONES ADV.	49,95

## J. NICKLAUS GOLF <A> 49,95

JELLY BOY <A>	59,95
JUSTICE LEAGUE	59,95
KING ARTHUR'S World <A>	59,95
KING OF MONSTERS	49,95
LAST ACTION HERO <A>	39,95
LEGEND	39,95
LEMMINGS 2	49,95
LOST VIKINGS <A>	59,95
MAGIC BOY <A>	39,95
MAGIC SWORD <A>	49,95
MARIO IS MISSING <A>	39,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL	59,95
MEGA MAN X	59,95
MICKY MANIA	49,95
MICRO MACHINES	39,95
MR. NUTZ	49,95
NHL HOCKEY '95 <A>	69,95
OPERATION STARFISH	49,95
PAC-ATTACK	49,95
PAGEMASTER	49,95
PHANTOM 2040	59,95
PIERRE LE CHEF <A>	39,95
PILOTWINGS	39,95

## PINBALL FANTASIES 59,95

PITFALL	59,95
PLOK	49,95
PLOK <A>	39,95
POP N TWIN BEE	49,95
POWER DRIVE	49,95
PRINCE OF PERSIA <A>	49,95
PUTTY SQUAD	49,95
RASENMAHERMANN <A>	39,95
RISE OF THE ROBOTS	39,95

## SAILORMOON 49,95

SHAQ FU <A>	49,95
SOCCER KID <A>	49,95
SONIC BLASTMAN <A>	49,95
SPACE ACE <A>	49,95
SPARKSTER	49,95
SPECTRE	39,95
SPIDERMAN & X-MEN	49,95
SPIDERMAN - ANIMATED	59,95
STAR WING <A>	39,95
STARGATE	59,95
STAR WING <A>	49,95

## STREET RACER 49,95

SHAQ FU <A>	49.95
SOCCER KID <A>	49.95
SONIC BLASTMAN <A>	49.95
SPACE ACE <A>	49.95
SPARKSTER	49.95
SPECTRE	39.95
SPIDERMAN & X-MEN	49.95
SPIDERMAN - ANIMATED	59.95
STAR WING <A>	39.95
STARGATE	59.95
STAR WING <A>	49.95



Entwickler: AM3, Japan • Programmierung: Ryuchi Hattori, Osamu Hori, Kouichi Toya, • Grafik: Minoru Matsuura, Shiro Kinemura, Saori Wada, Yasuhiro Watanabe • Sound: Naomi Yamamoto, Tadahiko Inoue

# Sega Rally Championship



Schlamm von gestern: Die Rally-Weltmeisterschaft kommt unter die Räder, da mit Toyota einer der Hauptakteure von der Piste geflogen ist. Als Toyota wegen unzulässigem Tuning von einem Rennen disqualifiziert wurde, verabschiedete sich der Automobilkonzern für unbestimmte Zeit vom Rally-Geschäft.



Weite Kurven nehmt Ihr ohne Bremsmanöver: Ihr zieht mit Bleifuß am Gegner vorbei, im nahen Tunnel sind Überholmanöver zu heikel.



"Daytona"-Fahrer und "Ridge Racer"-Spieler brettern mit 300 Sachen über den Pacours, Rally-Teilnehmer drücken geländebedingt weniger hart auf die Tube. Anstatt mit Bleifuß über Asphaltkurse zu heizen, braust Ihr in Segas jüngster Automatenumsetzung über Stock und Stein: Schlammstrecken und Kies fordern fahrerisches Feingefühl, in den Kurven jagt eine Rutschpartie die nächste. Egal ob Serengeti-Kurs, Waldausflug oder Gebirgsrennen: Ihr müßt Euch alle paar hundert Meter auf neues Gelände

einstellen. Auf schlammigem Untergrund rutscht Ihr mit einer Vollbremsung durch die Kurve oder schaltet einen Gang runter, beim Asphalt-Rennen nutzt Ihr die Höchstbeschleunigung und schließt mit den Gegnern auf. Bevor Ihr Euch an die Meisterschaft wagt, macht Ihr Euch unter "Time Trial" mit der Steuerung vertraut: Neulinge steigen in den gemütlichen Toyota Celica, fortgeschrittene Rennfahrer fetzen mit dem schnelleren Lancia Delta durch die Pampa. Wer tüchtig üben will, fährt unter "Free Run" Endloskurse



Wer nicht permanent gegensteuert oder sein Sega-Lenkrad rumreißt, knallt alle paar Meter gegen den Streckenrand.



Mit Vollgas durch den Tunnel: Zu zweit wird's besonders eng, der Gegenspieler links drängt Euch an die Tunnelwand.

ab, Profis wollen ihre Bestzeiten aufmotzen und drehen nur drei Runden. Wer es genau wissen will, begutachtet im Replay-Modus seine Fehler und aktiviert unter Optionen den "Ghost Mode": Ihr fahrt Euer letztes Time-Trial-Rennen nach und tretet gegen einen Geisterwagen an. Wie in "Super Mario Kart" fährt der transparente Flitzer Euren letzten Kurs ab. Nur wer sich selbst überholt, stellt einen neuen Rekord auf. Habt Ihr Euch an das neue Fahrgefühl gewöhnt, bastelt Ihr unter "Car Settings" Euer Wunschmobil zusammen: Ihr orientiert Komponenten wie Steuerung und Reifenhärte an Eurem Fahrstil oder konstruiert für jede Strecke unterschiedliche Modelle. Im nebenstehenden Kasten verrät Konstrukteur Bannert Tips für angehende Rally-Ingenieure. Seinen Eigenbau fährt der Auto-Bastler nur unter "Time Trial", im Arcade-Modus

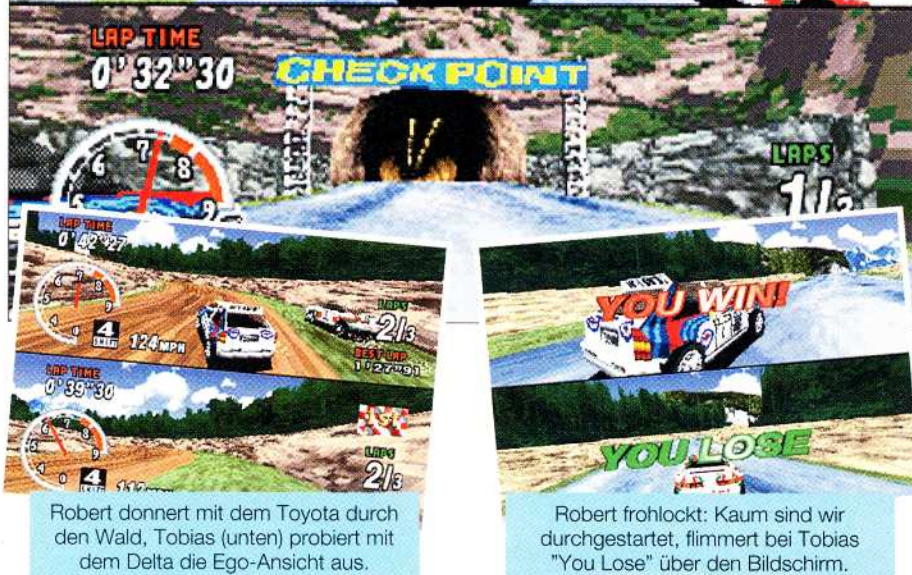
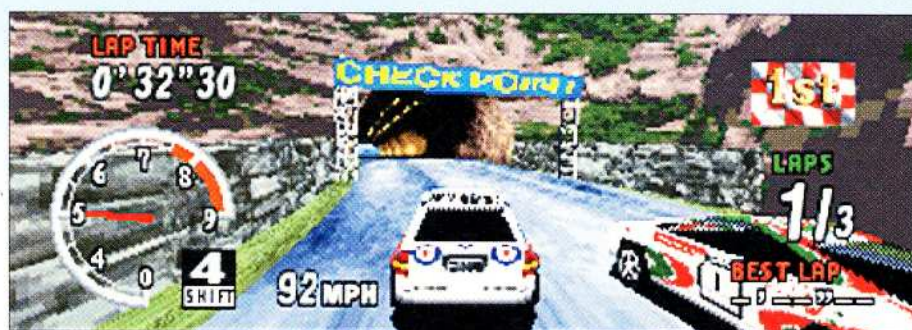
## In der Werkstatt

Wer sein Auto den persönlichen Vorlieben anpassen will, bastelt aus fünf Komponenten ein Wunschmodell zusammen und speichert unter "Car Settings" bis zu vier eigene Autos: Während Ihr mit "Blow off Valve" (3) die Zündkerzen austauscht und das Motorengeräusch verändert, wirken sich Reifenhärte (2) und Federung (5) auf die Kurvenlage aus: Für Schlammkurse empfehlen wir harte Reifen und weiche Federung. Eine empfindliche Übersetzung (4) erleichtert Schleudermanöver, Profis legen sich mit manueller Gangschaltung (1) in die Kurve.



Nach einem Rekord trägt Ihr bis zu drei Initialen ein: Die Polygon-Buchstaben rotieren um Euer Auto.





Robert donnert mit dem Toyota durch den Wald, Tobias (unten) probiert mit dem Delta die Ego-Ansicht aus.

Robert frohlockt: Kaum sind wir durchgestartet, flimmert bei Tobias "You Lose" über den Bildschirm.

müßt Ihr Euch auf die beiden Standard-Modelle verlassen. Für Kurseinführung und rasantes Rumgeschlingere empfiehlt sich ein Automatik-Modell, mit der Gangschaltung verfeinert Ihr Eure Kurvenlage und stellt neue Bestzeiten auf: Eine geschickte Schaltung legt Euren Wagen sanft in die Kurve, scharfe Bremsmanöver treiben die Tacho-Nadel in den Keller und provozieren halbschmerzliche Schlitterpartien. Bevor Ihr mit Lancia oder Toyota über die Schlamm-Pacours' rutscht, entscheidet Ihr Euch

für Championship- oder Practice-Rennen. Unter "Practice" fahrt Ihr auf beliebiger Strecke gegen einen Kontrahenten, der "Championship"-Modus lädt zur stressigen Weltmeisterschaft: Erreicht Ihr im ersten Rennen eine gute Platzierung, belegt Ihr auf dem nächsten Kurs eine bessere Startposition. Erst in den Bergen drängt Ihr Euch bis zum ersten Platz vor. Wollen die Freunde mitrasen, wählt Ihr den Zweispielermodus: Ihr düst mit einem Kumpel über einen horizontal geteilten Wunschkurs. *rb*

**SCHLAMMSCHLACHT** • Trotz vereinzelter Polygonfehler und Flackereinlagen überzeugt die Rally-Optik: Die Geländetexturen sind detailliert und plastisch, feine Farbschattierungen lassen die grobe "Daytona"-Auflösung vergessen. Der Wagen wirkt mit realistischem Gelände-gang mehr wie ein Modellauto als ein Polygonkonstrukt, sogar an Kurvenlage der Räder und zwei Insassen wurde gedacht. Die Kritik am "Daytona"-Gejaule hat sich Sega zur Herzen genommen, als Musik unterhalten Euch aufwendig arrangierte Rockstücke. Die Steuerung setzt mit Slide-Orgien und genialer Kurvenlage neue Maßstäbe, der Zwei-Spieler-Modus ist für gesellige Abende ein spielerisches Meisterstück: Detailtreue und Geschwindigkeit leiden kaum unter dem Splitscreen. Kein anderes 32-Bit-Rennspiel verwöhnt mit so vielen Optionen und ausgereiftem Design: Zugreifen!



Realistische Lichtverhältnisse: Im Tunnel wird die Farbpalette abgedunkelt, draußen herrscht eitel Sonnenschein.



Stolper-Kurs: Wer in der Wüste zu schnell fährt, hüpft über den Pacours. Rechts sieht Ihr die Replay-Variante.



Neben der Straße lauern Eure Fans: Die Zuschauerfamilien rücken mit Kind und Kegel an, sogar Waldi ist mit dabei.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	87 %
SOUND	73 %

**SPIELSPASS 89%**

Sega strikes back: Hochmotivierendes Rally-Geräse mit toller Steuerung, eindrucksvoller Optik und Zwei-Spieler-Bonus.



Rally-Feeling: Euer Beifahrer warnt mit Sprachausgabe und Symbolen vor der nächsten Kurve.



Nach "Time Trial" nehmt Ihr mit "Replay" Euren Fahrstil unter die Lupe: Hier segelt Euer Lancia über einen Hügel.

**Zur Standardauswahl gehören drei Kurse und zwei Wagenmodelle. Plaziert Ihr Euch im "Championship"-Rennen als erster, überrascht Euch ein vierter Kurs: Auf der "Lakeside"-Strecke braust Ihr an einem idyllischen See vorbei. Nur Meisterfahrer kommen auf den ersten Platz, anschließend wird das Automobil-Angebot um ein neues Modell erweitert: Der Lancia Stratos ist noch flotter als die Delta-Version, Profis kitzeln mit dem Rally-Geschoß das Letzte aus den Kursen raus.**

**Andere Versionen**  
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



Produzent: Shigeru Yokoyama • Design: Takuya Iwasaki • Programmierung: Takashi Fukawa •  
Grafik: Kenji Saitoh • Sound: Shinji Hosoe, Ayako Saso, Nobuyoshi Sano

# Ridge Racer Revolution



**Spielt das**  
"Galactic Dan-  
cing" von  
"Galaga" durch  
und Ihr erhaltet  
die acht  
bekannten  
Zusatzschlitten.



Wenn Andreas einen ganzen Vormittag lang am Fenster steht und auf den Postboten wartet, kann das nur zweierlei bedeuten: Entweder er wartet auf neue Felgen für seinen Wagen, oder ein neuer "Ridge Racer" naht. Nachdem Robert sich stundenlang mit "Sega Rally" im Spielzimmer einschloß, tat's ihm der Kollege gleich: Mit "Ridge Racer Revolution" und hastig zusammengeklauter Notverpflegung verschwindet Andreas flugs in der Wohnung und heizt den Projektor an.

Mit neuen Spielfeatures hat Namco zwar gespart, diese aber mit Bedacht ausgewählt: Zuerst fällt Euch der Rückspiegel ins Auge, den Automatenkenner bereits aus "Ridge Racer 2" kennen. Wußt Ihr beim ersten Teil nie, wer hinter Euch zum Überholen ansetzt, könnt Ihr jetzt genau verfolgen, von wo



Feintuning: Lenkt Ihr in eine Kurve ein, bewegen sich die Vorderräder.



Wer die Vorwärts-Strecken durchspielt, wählt danach unter zwei bis vier Geschwindigkeits-Stufen aus.

sich der Gegner nähert – wer den ankommenden Wagen abdrängt, wird genauso wenig bestraft wie gewisse Formel-1-Dämonen. Um Euren Blick öfters auf den Rückspiegel zu lenken, gibt's eine warnende Kommentatorenstimme und wesentlich aufdringlichere Gegnerrautos: Wer bei "Ridge Racer" einen Wagen hinter sich ließ und vernünftig weiterfuhr, bekam den Kontrahenten erst wieder beim Überholen zu Gesicht – in "Ridge Racer Revolution"



Sonnenuntergang über Monamco: Wie beim Vorgänger rast Ihr zu verschiedenen Tageszeiten über die Kurse.



Grafik-Crash: Hier fühlen sich zwei gegnerische Fahrer besonders voneinander angezogen.



Achtung, Schleichwerbung: Neben Neocon, "Tekken" und "Pac-Man" wird auch Namcos "Xevious" bedacht.



Killer Application: Neben dem schwarzen Lamborghini fährt auch ein weißer McLaren F1 mit.



In der längsten Ausbaustufe fährt Ihr gut vier Minuten, bis das Rennen (drei Runden) beendet ist.

tauchen vermeintlich abgehängte Fahrzeuge plötzlich wieder hinter Euch auf. Modifiziert wurde auch das Fahrverhalten Eurer vier Rennautos (schießt Ihr alle "Galaga"-Raumer ab, stehen zwölf Renner bereit): Wer durch eine Kurve schlittern will, muß wesentlich behutsamer steuern als beim ersten "Ridge Racer". Nur Cracks bestehen auf ihre Powerslides – bis sie merken, daß man (meist) anders viel schneller durch die Kurve kommt!

Alles Kleinigkeiten? Für den Kenner nicht – der Durchschnitts-Fahrer freut

sich über eine neue Strecke mit insgesamt zwei Ausbaustufen, der Rückwärts-Option (wenn Ihr durchgespielt habt) und insgesamt 18 Geschwindigkeits-Stufen (die Autos fahren schneller, die Strecken sind schwerer zu meistern). Ihr heizt durch Tunnels, am Strand vorbei und über abgesperrte Highways. Eine Serpentinstraße führt Euch mit Top-Speed den Berg hinauf und noch schneller wieder hinunter, Ihr durchfahrt höllische Engstellen und verliert bei einigen Passagen den Boden unter den Rädern. Wem die Jagd auf die Bestzeit (nach mehreren Wochen) zu langweilig wird, rekrutiert einen



Strecke 1



Achtung, fertig, los: Das nette Japano-Mädel verrät nur dem Sieger ihre Nummer.

Strecke 2



Schon wieder nix: Nur wenn Ihr den weißen McLaren hinter Euch haltet, dürft Ihr ihn später einmal lenken.

Strecke 3



Die Rückwärts-Variante der Kurse streift Euch mit haarsträubenden Kurvenkombinationen



Idyllisches Küstenpanorama mit radikalen Steilkurven. Wer schafft's ohne zu schlittern?



Die Miniatur-Version der Golden-Gate-Bridge bekommt Ihr zweimal unter die Räder.



Die Pac-Man-Schikane packen nur Gasfuß-Akrobaten und Profi-Slider.



Abgedreht: Wenn Euch der gegnerische Fahrer nicht freiwillig vorbeiläßt, rempelt ihn von der Strecke!



Eine kurvige Serpentine-Straße ist das Highlight der neuen Strecke – Schwindelgefühl inklusive.

Freund als Sparringspartner. Einen Split-Screen-Modus wie bei "Sega Rally" gibt es zwar nicht, statt dessen müßt Ihr zwei Playstations miteinander vernetzen. Neben der neuen Strecke könnt

Ihr dann sogar auf dem alten "Ridge Racer"-Kurs herumfahren! Damit PS-Neulinge eine Chance gegenüber Berufs-Racern behalten, fährt der zurückliegende Wagen schneller als sein Vordermann – doch dank Rückspiegel wird Euch der Führende nicht so schnell vorbeilassen.

Auch diesmal sind zwei versteckte Boliden mit dabei: Der schwarze Lamborghini und ein weißer McLaren F1. *ak*

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140  
Die deutsche Version erscheint leider erst im März.

**TOP SPEED** • Auf den ersten Blick wenig Neues: Ein paar Optionen hier, ein Rückspiegel da und ein weißer McLaren im Vorbeifahren. Doch wer sich tiefer in den Schalensitz versenkt, weiß den Nachfolger zu schätzen. Die Steuerung ist realistischer: Wo Ihr beim Original durch die Kurve schlittern konntet und danach noch schneller fuhrt als davor, habt Ihr beim Nachfolger alle Hände zu tun, die Karre auf Kurs zu halten. Der Rückspiegel ist technisch aufwendig, taktisch schlau und treibt Euch den Schweiß auf die Stirn, wenn sich zornige Konkurrenten hinter Euch zusammenballen. Am besten gefällt mir die neue Strecke: Wesentlich länger, fahrerisch anspruchsvoller und spannender – wird's Euch zu einfach, erhöht Ihr die Geschwindigkeit. Das neue "Ridge Racer" ist zwar keine Revolution, macht aber länger und vor allem noch mehr Spaß als der ohnehin brillante Vorgänger.



Wer den aufgemotzten Testarossa über die Strandpromenade lenkt, hat keinen Blick mehr für Strandschönheiten, Surfer und Segelflieger.

**RIDGE RACER REVOLUTION**

©1995 1996 1997 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

HERSTELLER	NAMCO
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY
GRAFIK	86 %
SOUND	84 %
SPIELSPASS	<b>88 %</b>

Furiöse Fortsetzung des Bestsellers. Dank kilometerlanger Strecke und realistischer Steuerung noch fesselnder.



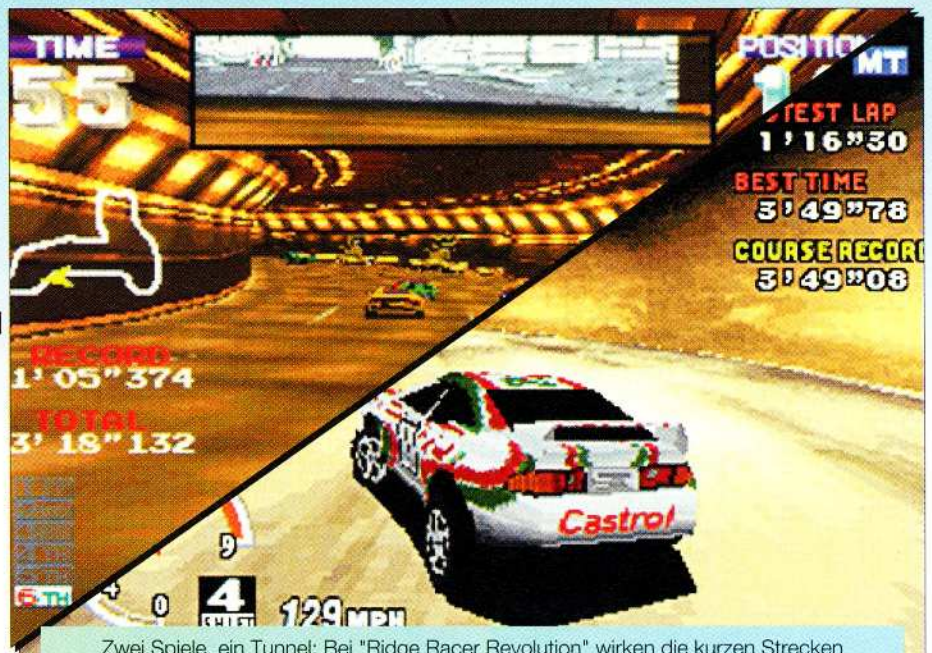
Andere Versionen

Den Vorgänger "Ridge Racer" haben wir in Ausgabe 10/95 mit 86% Spielspaß bewertet.



# Rallyen GEGEN Racer

**"Ridge Racer Revolution" und  
"Sega Rally" im Vergleich:  
Hochgeschwindigkeits-  
pacours oder Offroad-Kurse?  
Wir schlüsseln unsere  
Wertungen auf.**



Zwei Spiele, ein Tunnel: Bei "Ridge Racer Revolution" wirken die kurzen Strecken durch das Lichtermeer realistischer als bei Segas Rally-Weltmeisterschaft.



Sliden will gelernt sein: Wer nicht rechtzeitig gegensteuert, kreiselt über den Kurs.



Von außen: "Sega Rally" spielt sich aus dieser Perspektive besser als "Ridge Racer".



Von innen: Der ultimative Geschwindigkeitsrausch für "Revolution"-Piloten.



**K**risenstimmung in der Redaktion: Machen Segas Rally-Racer oder Namcos Racer das Rennen? Nach hitziger Debatte entscheidet die Jury für "Sega Rally". "Ridge Racer Revolution" liegt mit 88 Prozent knapp hinter dem Saturn-Hit: Ein knappes Ergebnis. Trotz dieser Wertung startet Andreas lieber mit dem schwarzen Lamborghini durch. Sein Motto (sitzt mit Sonnenbrille vor dem Projektor): "Lieber mit 300 über eine Bodenwelle als mit 140 durch den Sandkasten." Wie der Vorgänger setzt

"Ridge Racer Revolution" auf Geschwindigkeitsrausch, flotte Techno-Rhythmen und erbarmungslos schnelle Grafik treiben den Adrenalinspiegel in die Höhe. Unter 14 unterschiedlichen Autos findet

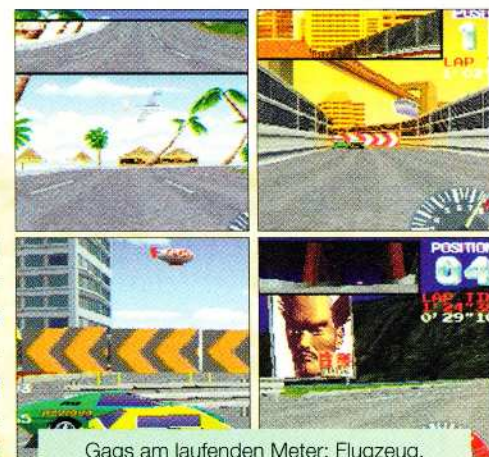
## GAGS AM RANDE

Wer "Ridge Racer" oder "Sega Rally" zum ersten Mal in die Konsole legt, achtet nur auf den Gesamteindruck. Namco-Fahrer fegen mit 300 Sachen durch die Karpaten, "Sega Rally"-Neulinge konzentrieren sich auf die Steuerung: Dem gehetzten Rennfahrer bleibt kaum Zeit, die aufwendige Hintergrundoptik zu beobachten, viele Details fallen nur Eurem Beifahrer ins Auge. Aufmerksame Zuschauer

bemerken am Streckenrand Gags wie Reklametafeln oder Segelboote, auffällige Hintergrundelemente wie Hubschrauber oder Flugzeuge fliegen dem Fahrer durchs Blickfeld. Mit witzigen Details wie einer Schwebebahn, Basthütten oder einem Luftschiff bietet "Ridge Racer" mehr Gags als der Sega-Konkurrent: Rally-Teil-



Weniger Drumherum beim Sega-Konkurrenten: Elefanten und Zebra.



Gags am laufenden Meter: Flugzeug, Schwebebahn, Luftschiff und Plakat.

nehmer entdecken in der Wüste Zebras und Elefanten, besonders gute Fahrer holen im "Practice"-Mode einen Helikopter ein. Sega setzt auf Optionsvielfalt und Spieldesign, psychologisch hat "Ridge Racer" die Nase vorn: Palmenstrand und Techno-Sound schaffen die ideale Urlaubsszenarie.

ger Aufwand und fährt sich genauso gut wie der Ein-Spieler-Modus.

Nur ein Prozent Wertungsdifferenz macht die Entscheidung nicht leichter, ein Kaufargument für die Hardware sind beide Spiele. *rb/ak*

## PRO UND CONTRA

	Sega Rally	Ridge Racer Revolution
Strecken	4	1; im Linkmodus 2
Kursverlängerungen	nein	2
Autos	3	14
Musik	6 Rockstücke	11 Rave-Tracks
Zwei-Spieler-Modus	Split-Screen	Link-Modus
Features	Ghost Car, Replay	einstellbare Tageszeit, Rückspiegel, Replay
Time Trial	3 Runden, Free-Run	3 Runden, Free-Run
Auto-Eigenbau	ja	nein
Räder drehen sich	ja	ja
Perspektiven	Ego, eine von außen	Ego, eine von außen
Zusatz-Controller	Sega-Lenkrad	Namco-Neocon

## TECHNIK

Höchstgeschwindigkeit	ca. 240 km/h	238 km/h
von 0 auf 100	1,52 Sekunden	2,15 Sekunden
von 0 auf 200	4,71 Sekunden	5,01 Sekunden
Bremsweg (100 auf 0)	2,28 Sekunden	3,12 Sekunden





# ZAPP

## G • A • M • E • S

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA  
**MEGA DRIVE**



**JAGUAR**

**TURBODUO**

**SEGA SATURN**  
**PlayStation**

**☎ 06131/23 04 92**

### SUPER NES DT:

EARTHWORM JIM 2	139,-
DONKEY KONG 2	149,-
SECRET OF EVERMORE DT	129,-
WEAPONLORD	129,-
CIVILISATION	149,-
BREATH OF FIRE 2	I.V.
LUFIA 2	I.V.
SEVENTH SAGA 2	I.V.

### MEGA DRIVE/32X:

VECTORMAN	129,-
PHANTASY STAR 4 PAL	139,-
DEEP SPACE NINE	139,-
VIRTUA FIGHTER 32X	139,-
KOLIBRI	129,-

### 3DO

KILLING TIME	129,-
POET	139,-
STARFIGHTER 2000	139,-
SHOCKWAVE 2	129,-

### SEGA SATURN:

LAYER SECTION JP	129,-
WORLD ADV. M. COM. JP	189,-
THE DUEL JP	139,-
WING ARMS JP	139,-
TWIN BEE JP	139,-
RAYMAN US	139,-
SOLAR ECLIPSE US	I.V.
U.V.M.	

### SATURN:

HIGH VELOCITY	129,-
F1 LIVE INFORMATION	139,-
GP 95	139,-
TOSHINDEN S	129,-
X-MEN	139,-
GALAXY FIGHT	139,-
SEGA RALLY	129,-
VIRTUA COP	169,-
VIRTUA RACING	139,-
VIRTUA FIGHTER 2	139,-
U.V.M.	

### NEO-GEO:

KABUKI KLASH	129,-
CROSSED SWORDS 2	129,-
PULSTAR	129,-
SAMURAI SHODOWN 3	I.V.
TITEL AB 49,-	

### PLAYSTATION PAL:

ESPN EXTREME	99,-
STARBLADE ALPHA	99,-
WARHAWK	99,-
VIEWPOINT	119,-
FIFA 96	119,-
HIGH OCTANE	119,-

### PLAYSTATION US/JAP:

TWISTED METAL	139,-
LOADED	I.V.
LONE SOLDIER	I.V.
RIDGE RACER REVOLUTION	I.V.
TOSHINDEN 2	I.V.
U.V.M.	

**ZAPP GOES INTERNET: HTTP://www.uni-mainz.de/~skars**

**--- BEST GAMES IN TOWN ---**

**A. THIELEN • ROCHUSSTR. 11 • 55116 MAINZ**

**TEL: 06131/23 04 92 • FAX: 06131/23 04 93**

**ZAPP**  
**G • A • M • E • S**



Preisänderungen, Irrtum und Druckfehler vorbehalten. Wir haften zwar nicht für Kompatibilität der Systeme, machen Euch aber auf alle Probleme aufmerksam. Ehrlichkeit ist immer noch der beste Service. Fragt nach unserer Meinung: Wenn ein Spiel nichts taugt, sagen wir das auch.

**Rollenspiele**  
*Adventures Strategie*

**SUPER NES \* TURBODUO \* SATURN \* PLAYSTATION**

**NEUHEITEN & RARITÄTEN**  
**GEBRAUCHT-ANKAUF**  
**LÖSUNGSBÜCHER**  
**MUSIK CD'S**



**Täglich ab 18 Uhr**  
**Versand-Telefon :**



**05324 2001**

**LINE EDITION**

#### SONY PLAYSTATION:

Loaded DT	99,90	Darius Gaiden JP	129,90	Yoshies Island DT	119,90	Playstation	ab 589,00
Fade To Black US	129,90	Dragon Force JP	129,90	Breath of Fire 2 US	129,90	Sega Saturn	ab 599,90
Viewpoint US	129,90	Feda JP	129,90	Donkey Kong C. 2	129,90	Univ.-Adapter Saturn	59,90
Wing Comm. 3 US	129,90	Guardian Heroes JP	129,90	Final Fantasy 2 US	129,90	Saturn Pad (Orig. Jap.)	Call
Carnage Heart JP	139,90	Gunbird JP	129,90	7th Saga 2 US	139,90	Magazine ab DM 3,90 !	
Ridge Racer 2 JP	139,90	In the Hunt JP	129,90	Final Fantasy 3 US	139,90	Hinbücher, Movelisten,	
Stahlfeder JP	139,90	Landstalker 2 JP	129,90	Lufia 2 US	139,90	Chrono Trigger, Final Fantasy 3,	
Toshinden 2 JP	139,90	Lunar Silver Star JP	129,90	Chrono Trigger US	149,90	Virtua Fighter 2, Killer Instinct,	
Two Tenkaku JP	139,90	Sega Rally US	129,90	Final Fight 3 JP	149,90	X-Men, 7th Saga uvm.!	
Alone i.t. Dark 2 JP	149,90	Toshinden JP	129,90	Front Mission 1 JP	149,90	Irrtümer, Preisänderungen und	
Air Land Battle JP	149,90	X-Men JP	129,90	Tales of Phantasia	159,90	Druckfehler vorbehalten. Wir	
Horned Owl+Gun JP	149,90	Virtua Fighter 2 US	129,90	Dragon Quest 6 JP	call	haften nicht für Inkompatibilität	
Kileak Blood 2 JP	149,90	Gotha 2 JP	139,90	Front Mission 2	call	>>>Händleranfragen erwünscht<<<	
Resident Evil JP	149,90	Virtua Cop+Gun	149,90	Mario RPG	call		
Streetfight Alpha JP	149,90	Legend of Thor JP	call	Ogre Battle 2 JP	call		
Castlevania (Dracula X) call		Panzer Dragoon 2 JP	call	Romancing Saga 3	call		

**LINE EDITION Medienvertrieb**

**Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt**

**☎ 07033 / 80237 • Fax 07033 / 2008**



Produzent: John Smedley, Robert Baumsteiger • Programmierung: Craig Broadbooks, Paul Willman, Tom Braski, Joe Wilkerson • Grafik: David Fenderson, John Scharman, Allyn Welty, Andy Jaros, Kevin Toft, Andrew Dennis • Sound: Rex Baca, Joe Hight, Angi Carson

# NHL Face Off



Start frei für die Sony-eigene Sportschau: "NHL Face Off" und die anderen American-Sports-Titel nehmen den Kampf gegen

EA Sports auf. Entgegen dem aktuellen Polygon-Trend bedient sich die Eishockey-Simulation herkömmlicher Sprites bei der Spieler-Darstellung, verzichtet aber nicht auf ein stufenlos zoomendes und rotierendes 3D-Stadion, das aus **vier Perspektiven** zu sehen ist. Diese können während des Spiels via Select-Taste jederzeit durchgeschaltet werden.

Kaum liegt die CD in der Playstation, folgt wenig später das Hauptmenü. Sony hält sich nicht lange mit Live-Video und anderen Sekundär-Features auf, sondern kommt gleich auf den Punkt. Das zentrale Menü erinnert frappant an die sachliche Präsentation der EA-Sports-Titel und lädt Euch zu Freundschaftsspielen, einer kompletten Saison und den Play-Offs ein. Der Multi-Player-Adapter wird leider nicht unterstützt, maximal zwei Spieler kämpfen in einem Team oder gegeneinander. In diversen Untermenüs stellt Ihr alle denkbaren Parameter ein, studiert ausführliche Statistiken und analysiert die Player-Cards der NHL-Teams – immer mit der Information im Mittelpunkt, ohne lästigen Grafik-Firlefanz.

Auf dem Eis ist dann Schluß mit der Zurückhaltung: Blaue und rote Kreise kennzeichnen die jeweils hörigen Spieler, flottes Kombinationsspiel, Schlag-schüsse, Direkt-Abnahmen, Cross- und Bodychecks prägen das Geschehen. Entsprechend Euren Wünschen könnt



Übersicht statt Optik: Rechts oben seht Ihr dieselbe Szene aus der hervorragenden Diagonal-Perspektive.



Das Hauptmenü ist nüchtern präsentiert – und kommt EA-Sports-Veteranen ziemlich vertraut vor...

Ihr Spieler tauschen, eigene Angriffs- und Verteidigungslinien bilden sowie neue Kufen-Cracks erstellen. Wer eines Gretzky's überdrüssig ist, bastelt sich einfach den "Bumm-Bumm-Knauf" und stellt sein Team entsprechend um. Drei Schwierigkeitsgrade werden individuellen Joypad-Talenten gerecht, ein jeder-



Jeder Spieler wird auf zwei Seiten mit ausführlichen Statistiken der letzten NHL-Saison gewürdigt.

zeit zuschaltbares "Instant Replay" wiederholt sehenswerte Aktionen ein ums andere Mal. *mg*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel: 0231/556140



**PLAYOFF-POWER** • Wer zu spät kommt, den bestraft das Leben: Noch bevor EA Sports ihr "NHL Hockey" für die Playstation veröffentlicht, bedient Sony die Hockey-Cracks mit einem hochkarätigen Puck-Spektakel. Die Entwickler verzichteten auf jeglichen CD-Schnickschnack, konzentrierten sich auf die Eis-Action. Mit Erfolg: Die 3D-Grafik ist flott, annähernd fehlerfrei und detaillierter als bei Segas "NHL All-Star" auf dem Saturn. Dabei fallen deutlich mehr Tore als bei den taktisch etwas versierteren EA-Hockeys auf den 16-Bittern, auch Schlagschüsse gehen mal rein. Teilweise hätte ich den Spielern jedoch mehr Animationsphasen gewünscht. Focus auf das Wesentliche: Das Motto ist heutzutage selten, wurde aber konsequent und professionell umgesetzt. Ergebnis: Das mit Abstand beste Next-Generation-Hockey mit erfreulich kurzen Ladezeiten.



Rechts oben könnt Ihr ablesen, wer gerade den Puck führt und bestimmt so Eure Taktik.



Die Steuerung ist exzellent, bietet alle wesentlichen Optionen ohne mit Knopfbedienungs-Overkill zu verwirren.

**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

**2006**  
**6**  
**Jahren**

<b>HERSTELLER</b>	<b>SONY</b>
<b>SYSTEM</b>	<b>PLAYSTATION</b>
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>100 MARK</b>
<b>ANBIETER</b>	<b>SONY</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>68 %</b>
<b>SOUND</b>	<b>58 %</b>
<b>SPIELSPASS</b>	<b>83 %</b>

Schörkelloses Action-Eishockey mit hohem Tempo, spannenden Goalie-Szenen und schmucker 3D-Grafik auf Sprite-Basis.





# GROBI'S GAMESHOP



Täglich  
Neuheiten



**0 55 22 / 7 34 77**

Besucht unser  
Ladengeschäft

## Super Nintendo

Asterix & Obelix dt.	129,-
Batman Forever dt.	119,-
Breath of Fire 2 us	149,-
Bomberman 3	119,-
Casper Dez.	129,-
Castlevania Vampire dt	139,-
Demolition Man	119,-
Donkey Kong C. 2 us	149,-
Donkey Kong C. 2 dt	139,-
Earthworm Jim 2 dt.	129,-
FIFA Soccer 96	109,-
Hagane dt.	119,-
Inter. Star Soccer 2	129,-
Justice League dt.	129,-
Killer Instinct us.	149,-
Mario World 2 dt.	119,-
Mega Man X2 dt.	119,-
Mega Man 7 dt.	119,-
NBA Jam Tour dt.	129,-
NBA Live 96	109,-
NHL 96	109,-
Primal Rage dt.	139,-
Pac Man 2 dt.	119,-
Pinocchio dt.	129,-
Secret of Evermore dt.	119,-
Secret of Evermore us	149,-
Shadowrun dt.	129,-
Stargate dt.	126,-
Samurai Shodown dt.	129,-
Syndicate dt.	99,-
Striker dt.	69,-
Shootout Soccer dt.	119,-
Super Turrican 2 dt.	119,-
Super Dropzone dt.	119,-
Theme Park dt.	129,-
Wario Woods dt.	89,-
Wild Guns dt.	129,-
Weapon Lord us	149,-

WWF Wrestl. Arcade	129,-
Pad dt.	29,-
Ascii Pad dt.	39,-
A.R.P. 3 dt.	99,-
Fire Adapter	49,-
Powerstation dt.	189,-
5 Spieler Adapter	49,-
RGB Kabel dt.	29,-
Super Game Boy dt.	99,-

## Playstation

Grundgerät dt.	579,-
Grundgerät us RGB	699,-
Air Combat dt.	99,-
Alone in the Dark 2 dt	99,-
Casper dt. Dez.	109,-
Descent dt.	109,-
Destruction Derby dt.	109,-
Discworld dt.	99,-
Extreme Sports dt.	99,-
FIFA Soccer dt.	99,-
Gex us	129,-
Lemmings 3D dt.	99,-
Lone Soldier dt.	99,-
Loaded dt.	109,-
Novastorm dt.	99,-
NBA Jam T.E. dt.	99,-
Primal Rage dt.	109,-
Panzer General dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
PGA Tour Golf 96 dt.	99,-
Raiden dt.	99,-
Rayman dt.	99,-
Ridge Racer 2	149,-
Road Rash dt.	99,-
Rock'n'Roll Racing 2 dt	109,-
Rapid Reload dt.	99,-
Ridge Racer dt.	109,-
Street Fighter Alpha jp	139,-
Street Fighter Movie dt.	99,-

Shock Wave dt.	99,-
Street Racer dt.	109,-
Striker 96 dt.	99,-
Tohshinden dt.	99,-
Tohshinden 2 jp	139,-
Tekken dt.	109,-
Theme Park dt.	99,-
Twisted Metal dt.	99,-
Viewpoint dt.	99,-
Wing Comma. 3	109,-
Wipe Out dt.	109,-
WWF Arcade dt.	109,-
Memory Card dt.	49,-
Pad dt.	59,-
Mouse dt.	59,-
Ascii Pad dt.	69,-
Antennenkabel dt.	49,-
Link Kabel dt.	49,-
RGB Kabel dt.	59,-
Neocon dt. Dez.	99,-
Ascii Stick dt.	109,-

## Sega Saturn

Grundgerät dt.	649,-
Grundgerät us RGB	699,-
Bug dt.	109,-
FIFA Soccer 96 dt.	99,-
Gex us	129,-
Hydride dt.	109,-
Myst dt.	99,-
NBA Jam T.E. dt.	109,-
Panzer Dragoon dt.	109,-
Pebble Beach Golf dt.	99,-
Primal Rage dt.	99,-
Parodius Deluxe dt.	99,-
Rayman dt.	109,-
Shinobi dt.	109,-
Sega Rally us.	139,-
Street Fighter Alpha jp	139,-
Theme Park dt.	99,-

Thunderhawk dt.	109,-
Victory Goal dt.	99,-
Virtua Fighter dt.	129,-
Virtua Fighter 2	139,-
Virtua Racing dt.	109,-
Pad dt.	59,-
Stick dt.	99,-
Adapter Uni.	89,-
Lenkrad dt.	119,-

## Neo-Geo CD

Grundgerät inkl. Spiel	579,-
Aero Fighters 2	109,-
Aero Fighters 3	129,-
Art of Fighting 2	107,-
3 Count Bout	129,-
Fatal Fury 3	139,-
King of Fighters '94	129,-
King of Fighters '95	129,-
Last Resort	99,-
Mutation Nation	129,-
NAM 1975	99,-
Puzzle Bobble	119,-
Pulstar	129,-
Robo Army	129,-
Samurai Shodown	107,-
Samurai Shodown 2	139,-
Super Sidekicks 3	129,-
Sengoku 2	129,-
Savage Reign	139,-
Top Hunter	109,-
Viewpoint	129,-

**Jaguar dt. 399,-**  
**mit 3 Spielen**

Ladenpreise können abweichen.

**Wir halten, was andere versprechen:**

# Nintendo 64 lieferbar in der 17. KW jp.

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

## Viele weitere Artikel auf Lager

Wir haften nicht für Inkompatibilität.





Entwickler: JVC, USA

# Victory Boxing



Jederzeit im Blickfeld: Die unteren drei Farbbalken geben individuell über die Verfassung der beiden Kämpfer Auskunft.



Nach dem Beinahe-Knockout rappelt sich das standfeste Mädel wieder auf und bietet dem Burschen Paroli.



Gleichberechtigung im Ring: Bei "Victory Boxing" treten Frauen selbstbewußt gegen Männer an.

**Die Boxsimulation ist übersichtlich aufgebaut und führt Euch sicher durch die einzelnen Menüs. Dort könnt Ihr grundlegende Parameter zum Spiel (oberes Bild) sowie individuelle Boxer-Ertüchtigungen regeln. Später würdigt die örtliche Tageszeitung Eure Ring-Aktivitäten.**



Nach dem japanophilen Import "Boxer's Road" tänzeln jetzt offizielle PAL-Boxer durch den virtuellen Ring. JVC sicherte sich die Rechte an einem vier Jahre alten Boxspiel von Electronic Arts ("4D Sports Boxing") und zimmerte daraus "Victory Boxing". Wie schwerlich zu übersehen, basiert die Sportsimulation auf fortschrittlicher Polygon-Technik und muß sich nicht um gefällige Sprite-Animationen kümmern. Boxarena und Athleten rotieren und zoomen unbeschwert, eine freie Wahl des Sichtwinkels ist jedoch nicht erlaubt: Euer Saturn wechselt je nach Kampfsituation die Kameraposition, ein Knopfdruck Eurerseits ändert dafür die grundsätzliche Perspektive.

Bevor Ihr die Fäuste schwingt, wird erst mal der Boxer konfiguriert. Gewichtsklasse, Hautfarbe, Gesichtsform, Statur und Geschlecht stehen zur Disposition. Anschließend verteilt Ihr Bonuspunkte auf die Kategorien Ausdauer, Schlagkraft und Beweglichkeit. Außerdem verläßt Euch ein Trainer nach gewonnenen Kämpfen im Turnier-Modus Spezialschläge und Serienattacken, die mit typischen Beat'em-Up-Kommandos ausgeführt werden. Doch selbst ohne Spe-

cial-Moves hat Euer Virtual-Rocky eine Menge drauf: Er tänzelt durch den Ring, prescht nach zweimaligen Joypad-Antippen vor und zurück, weicht pfeilschnell zur Seite, beherrscht Gerade, Aufwärtshaken, Magenschwinger und mehrere Deckungsvarianten. Sobald Ihr in der Box-Rangliste aufsteigt, stehen neue Computer-Gegner bereit. Insgesamt schlummern auf der "Victory Boxing"-CD rund 30 männliche und auch weibliche Kampfgefährten. Im Ring solltet Ihr Eure aggressiven Gelüste auf den Gegner konzentrieren und den Schiedsrichter nicht erzürnen. Wer beispielsweise einem daniederliegenden Boxer zu nahe kommt, kann mit Punktabzug bestraft werden. Auch der Boxstil entscheidet über Sieg und Niederlage: So werten die Ringrichter saubere, gezielte Treffer höher als blindes Draufloskloppen mit gelegentlichen Hits. Zwischen zwei Runden könnt Ihr an Hand einer Statistik verfolgen, wie es um Euch steht. Während des Kampfes seht Ihr zwar nicht die gesamten Werte, jedoch geben drei zarte Farbbalken über Eure Konstitution Auskunft: Ihr lest Allgemeinzustand der Fighter ab, analysiert die verbliebene Kraft und den KO-Faktor. Je weiter diese entscheidende

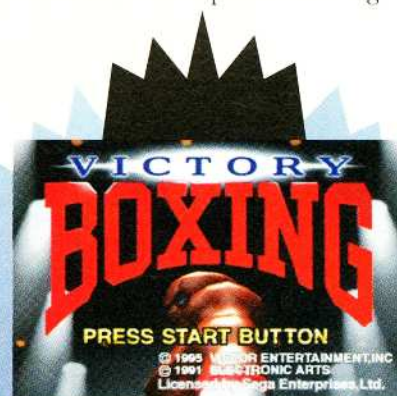
Anzeige abnimmt, desto näher rückt ein deprimierender Niederschlag. Um sich für einen Turnier-Kampf vorzubereiten, bietet sich ein Sparring an. Hier könnt Ihr wahlweise mit gleichguten, schlechteren oder besseren Boxern trainieren. Erzielte Siege wirken sich jedoch nicht auf die Fertigkeiten Eures persönlichen Muskelprotzes aus. mg



**32-BIT-PUNCH** • Alle Achtung, zum ersten Mal nach Nintendos "Super Punch-Out" hat mich eine Boxsimulation wieder vor den Monitor gebannt. "Victory Boxing" sieht nicht nur als Standbild prima aus, auch die Bewegungsabläufe der Boxer kommen der Realität recht nahe. Während der Sound dieses Niveaus nicht halten kann (knarzige Digi-Sprache, mäßige Effekte), verbucht JVC spielerisch jede Menge Treffer. Die Steuerung schafft den Spagat zwischen durchschaubar und anspruchsvoll (Special-Moves), die automatischen Kamerafahrten werden den Ring-Aktivitäten gerecht. Abgerundet wird der positive Eindruck von der angenehmen Präsentation, einer sinnvollen Menüführung und dem motivierenden Turnier-Modus: Bis Ihr alle 30 Konkurrenten k.o. habt, dürften einige Wochen vergehen. Vielleicht hätte auch Axel Schulz mit "Victory Boxing" trainieren sollen...



**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	73 %
SOUND	55 %

SPIELSPASS	72 %
------------	------

Schlagkräftiges Polygon-Boxen mit ansehnlicher Grafik, 30 Gegnern und guter Steuerung. Männer & Frauen schlagen zu.



## SATURN

SATURN OHNE SPIEL	639.90
ACTION REPLAY	89.90
ALONE IN THE DARK	109.90
BLACK FIRE US	119.90
BUG DT	89.90
CLOCKWORK KNIGHT 2 DT	99.90
DAYTONA USA DT	109.90
DIGITAL PINBALL DT	89.90
F1 FORMULA ONE JAP	129.90
AXE JAP	99.90
HI OCTANE US	119.90
KING OF BOXING	119.90
MYST DT	99.90
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	94.90
NHL ALL STARS	109.90
PANZER DRAGON DT	109.90
PARODIUS DT	99.90
RAYMAN US	109.90
ROBOTICA DT	89.90
SHELLSHOCK	119.90
SHINING WISDOM JAP	139.90
SHINOBI DT/JAP	89.90 / 69.90
SIM CITY 2000	119.90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109.90
STEAM GEAR MASH JAP	99.90
SUPER HANG ON	129.90
THEME PARK DT	89.90
THUNDERHAWK 2	119.90
TOHSHINDEN JAP	109.90
VIRTUA COP INKL. GUN	159.90
VIRTUA FIGHTER DT	67.90
VIRTUA FIGHTER REMIX DT	62.90
VIRTUA FIGHTER 2 JAP	109.90
VIRTUA VOLLEYBALL JAP	99.90
VIRTUA RACING	109.90
WING ARMS JAP	99.90
PHANTASTIC PINBALL JAP	99.90
VICTORY GOAL DT	69.90
JOYPAD	49.90
VIRTUA STICK	89.90
LENKRAD	119.90
RGB-KABEL	29.90
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	59.90
6-BUTTON-PAD	49.90

## PLAYSTATION

PLAYSTATION	589.90
PLAYSTATION JAP + SPIEL +	
RGB + UMBAU	899.00
CONVERTER FÜR IMPORTSPIELE	79.90
ACE COMBAT JAP + DT	99.90
ARC THE LAD JAP	99.90
ASSAULT RIGGS US	119.90
BOXERS ROAD JAP	79.90
DARKSTALKERS JAP	139.90
DESTRUCTION DERBY DT	99.90
DRAGON BALL Z JAP	89.90
DISCWORLD DT	99.90
EXEKTOR JAP	89.90
EXTREME GAMES US	99.90
GUNNERS HEAVEN JAP	79.90
GUNDAM JAP	79.90
FALCATA (STRATEGIESPIEL) JAP	79.90
JUMPING FLASH JAP + DT	79.90
KILEAK THE BLOOD DT	89.90
LOADED US	109.90
METAL JACKET JAP	89.90
NBA JAM T.E. DT	89.90
NOVASTORM	89.90
KRAZY IVAN US	119.90
PHILOSOMA JAP	79.90
RIDGE RACER DT/JAP	99.90 / 89.90
TEKKEN DT	99.90
TOH SHIN DEN DT	89.90
RAIDEN PROJECT JAP	129.90
RAYMAN DT	89.90
SHELLSHOCK DT	99.90
SHOCKWAVE DT	99.90
STARBLADE ALPHA DT	99.90
STREET FIGHTER MOVIE DT	99.90
TOTAL ECLIPSE DT	89.90
ZERO DEVIDE	129.90
MEMORY CARD	49.00
WINNING ELEVEN JAP	79.90
ZEITGEIST	79.90
V-TENNIS	119.90
WIPE OUT	94.90
JOYPAD	54.00
NAMCO JOYPAD	139.90
JOYBOARD	179.90

## 3DO

PANASONIC FZ-10 PAL + 2 SPIELE	679.90
FLIGHTSTICK PRO	149.90
BLADEFORCE	89.90
CREATURE SHOCK	99.90
DUAL ADAPTER FÜR 2 SNES-PADS	49.90
ALONE IN THE DARK 2	109.90

## Sonderangebote

Legend Of The M. Ninja (SN,DT)	49.90
FIFA Soccer (SN,DT)	59.90
Stargate (SN,DT)	60.00
Street Racer (SN)	49.90
Syndicate (SN/MD)	49.90

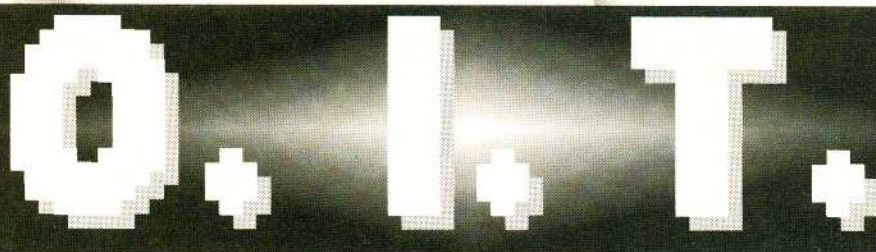
## Zeitschriften

Super Famicom Fan jap	25.00
Saturn Fan jap	25.00
PSX Fan jap	25.00
Edge	17.00
Game Fan	17.00

## Versand

Mo - Fr: 10.00 - 19.30
Sa: 10.00 - 14.00
Ladenpreise können variieren
Händler sind willkommen!!!
Fax: 0711 - 613807

Lieferbedingungen: Porto 8,- DM. Bestellungen ab 300,- DM portofrei. Spiele werden am selben Tag im Sicherheitskarton verschickt. Wir akzeptieren alle Kreditkarten. Telefonische Bestellung mit Kreditkarte möglich. \*\*\* Täglich Neuheiten \*\*\* Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Annahmeverweigerer der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,- DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Lieferungen werden nicht angenommen.



## Order In Time GmbH

Laden und Versand in Stuttgart

Silberburgstraße 171

70178 Stuttgart (S-Feuersee)

CAPTAIN QUASAR	99.90
CHOPPER ASSAULT	99.90
CRASH 'N' BURN	89.90
D'S	109.90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	89.90
FLYING NIGHTMARES	89.90
SLAM 'N' JAM	99.90
GEX	89.90
KILLING IN TIME	99.90
PRIMAL RAGE	99.90
WING COMMANDER 3	94.90
FLASHBACK	89.90
NEED FOR SPEED	89.90
NHL '96	99.90
PANZER GENERAL	89.90
PO'ED	99.90
ROAD RASH	89.90
SPACE HULK	94.90
SYNDICATE	59.90
TRIP D. (TETRIS)	89.90
THEME PARK (KOMPL. DT)	99.90

## JAGUAR

JAGUAR + CYBERMORPH	279.00
JAGUAR CD-ROM	299.90
FIGHT FOR LIVE	119.90
POWER DRIVE	119.90
THEME PARK	129.90
SENSIBLE SOCCER	109.90
SUPER BURN OUT	119.90
ULTRA VORTEX	129.90
RAYMAN	119.90

## SUPER NINTENDO

ACTION REPLAY PRO MARK 3	89.90
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	119.90
BOMBERMAN 3 DT	109.90
DONKEY KONG COUNTRY 2 DT	129.90
EARTHWORM JIM 2	129.90
FIFA 96	99.90
MEGA MAN X 2 DT	129.90
SUPER TURRICAN 2 DT	99.90
FRONT MISSION JAP LIMITIERT	149.90
KAWASAKI SUPERBIKES DT	129.90
KILLER INSTINCT	139.90
NHL 96	99.90
NBA LIVE 96	99.90
PRIMAL RAGE DT	109.90
INDIANA JONES DT	49.90
JUSTICE LEAGUE	89.90
ASTERIX & OBELIX DT	129.90
MEGA MAN 7 DT	119.90
THEME PARK	109.90
UNIRALLY DT	89.90
URBAN STRIKE	109.90
WEAPON LORD US	129.90
WRESTLEMANIA DT	119.90
YOSHI ISLAND DT	109.90

## SNES ROLLENSPIELE

ROBOTREK	89.90
BIG SKY TROOPER US	129.90
BRAINLORD	89.90
BREATH OF FIRE US	129.90
BREATH OF FIRE HINTBOOK	49.90
BREATH OF FIRE 2	139.90
LORD OF DARKNESS	89.90
DRAGON VIEW	89.90
EARTHBOUND	129.90
EYE OF THE BEHOLDER	89.90
FINAL FANTASY II US	129.90
FINAL FANTASY III US	139.90
FINAL FANTASY III HINTBOOK	49.90
OGRE BATTLE US	129.90
SECRET OF THE STARS	119.90
KING ARTHUR	129.90
LUFIA	89.90

ROMANCE IV US	129.90
7TH SAGA 2	129.90
SECRET OF EVERM. US/DT	139.90/109.90
WIZARDRY IV	69.90
CRONO TRIGGER US	139.90
CRONE TRIGGER HINTBOOK	49.90
ILLUSION OF TIME DT	109.90

## MEGA DRIVE

ACTION REPLAY PRO MARK 3	79.90
SECHS-BUTTON-PAD	29.90
COMIX ZONE DT	99.90
DUNE 2	57.90
FIFA SOCCER '95	57.90
FIFA SOCCER '96	89.90
J.-LEAGUE SOCCER 2	79.90
LIGHT CRUSADER MIT DT.TEXTEN	114.90
MEGA MAN 7 DT	109.90
MICRO MACHINES 96	99.90
NBA LIVE '96	89.90
NHL '95	57.90
NHL '96 DT	89.90
NHL ALL STARS	119.90
NFL MADDEN '95	57.90
PHANTASY STAR IV US	149.90
PETE SAMPRAS '96	99.90
SHADOWRUN	89.90
STORY OF THOR	119.90
THEME PARK	94.90
VECTORMAN DT	99.90
WAYNE GRETZKY HOCKEY	99.90
WEAPON LORD US	109.90

## MEGA CD

GRUNDGERÄT DT + THUNDERHAWK	329.90
BACKUP RAM	79.90
CDX PRO	69.90
EARTHWORM JIM DT	89.90
ECCO 2 DT	89.90
ETERNAL CHAMPIONS DT	89.90
FATAL FURY SPECIAL DT	89.90
LUNAR ETERNAL BLUE	99.90
LUNAR HINTBOOK	44.90
SAMURAI SHODOWN DT	89.90
SNATCHER DT	89.90
SHINING FORCE DT	89.90
SPACE ADVENTURE DT	99.90
ROAD RASH	89.90
THEME PARK	89.90
THUNDERHAWK	59.90
TOMCAT ALLEY	59.90
DUNGEON EXPLORER DT	99.90

## 32X

32X GRUNDGERÄT DT	289.90
CHAOTIX DT	99.90
GOLF MAGAZINE: 36 GREAT HOLES	79.90
METAL HEAD	109.90
MOTOCROSS CHAMPIONSHIP	79.90
PINOCHIO DT	109.90
VIRTUA RACING DELUXE	89.90
NBA JAM DT	49.90
STELLAR ASSAULT	99.90
T-MEK	109.90
VIRTUA FIGHTER DT	109.90
WWF RAW	49.90
MOTHERBASE	89.90

## NEO GEO

SUPER SIDEKICKS 3	119.90
SAVAGE REIGN	119.90
PANIC BOMBERMAN	119.90
GALAXY FIGHT	119.90
KING OF FIGHTERS '95	129.90
MR. DO	129.90
FATAL FURY 3	119.90
WORLD HEROES PERFECT	119.90
PULSTAR	119.90

**FON: 0711 - 616485 ODER 613758**



Entwicklung: EA Studios, USA • Produzent: Lucy Bradshaw • Design: Laurent Benes, Erik Holden • Programmierung: Laurent Benes, Scott Eklund • Grafik: Chris Crowell, Bill Eral • Sound: Mark Farly, David O'Neal

# Shockwave 2

**Mit rotierenden Icons aktiviert Ihr alle Schiffsfunktionen: Ihr kommuniziert per Video mit Maschinenraum und Krankenstation, nehmt eine Oberflächenanalyse des Einsatzplaneten vor, studiert Missionsgebiete und -ziele oder installiert neue Waffensysteme.**



Rettungsaktion auf "Sarconia": Geschütztürme verteidigen einen Gebäudekomplex, in dem Überlebende der "Omaha" gefangen sind – unter ihnen auch alte Bekannte (rechts).



Zwanzig Jahre sind seit der Operation "Jumpgate" vergangen. Auf einem verlassenen Planeten wird ein Artefakt entdeckt, das Reisen im Hyperraum mit Hilfe des Jumpgates ermöglicht. Piratenjäger Avery Flynn folgt einem unbekannten Schiff durch das Tor, als es sich mit dem Artefakt davonmacht. Jetzt übernehmt Ihr die Rolle Flynn's: Gestrandet in einem unbekannten Sonnensystem, sucht Ihr nach dem geheimnisvollen Apparat. An Bord Eures Raumkreuzers "Cortez" bestimmt Ihr den nächsten Einsatzplaneten und fliegt mit dem passenden Gefährt zur Oberfläche: Bei Befreiungsaktionen oder Erkundungsfahrten verteidigt Ihr die

Landezone mit einem Geschützturm und gebt Eurem Team im Kettenfahrzeug Feuerschutz. Bei größeren Kampagnen kommt entweder ein Antigrav-Mobil, das auch rückwärts schweben kann, oder ein Kampfjet zum Einsatz. Im Gegensatz zu den beiden Vorgängern fliegt Ihr nicht stur einen vorgegebenen Kurs ab, sondern erledigt in einer quadratischen Planetenzone Missionen, die Euch Euer Funker von der Cortez übermittelt: Ihr fliegt in einer 3D-Landschaft Bodensensoren nach einem bestimmten Muster ab, um Energiefelder auszuschalten und zerbröckelt dann das ungeschützte Alien-Hauptquartier mit Laserkanone, Plasmageschütz oder Lenkraketen. Hilfreiche Tips und nähere Missionsbeschreibungen säuselt Euch

**ORIENTIERUNGS-SCHOCK** • In den minutenlangen Zwischensequenzen erzeugen 22 Schauspieler, ein Heer von Statisten, fantasievolle Alien-Masken und spektakuläre Raumschlachten "Star Trek"-Flair, doch an der Spielgrafik hat sich neben neuen Texturen und Gegnern nichts geändert. Die endlosen Geradeausflüge der Vorgänger wurden durch handliche Einsatzgebiete ersetzt, drei Kampfvehikel bringen zusätzlich Abwechslung. Dummerweise seid Ihr im Geschützturm den Angriffen hilflos ausgesetzt, die Flug-Abschnitte gestalten sich als Geduldprobe: Ihr torkelt dank fehlender Zielortung und Übersichtskarte orientierungslos durch verzwickte Labyrinth. Habt Ihr Euch nach stundenlangem Rumpprobieren bis zum Missionsziel durchgeballert, zerdeppert Euer Gleiter, der durch eine zufällige Gravitationsstörung umherzappelt, das eigene Rettungsmobil – nochmal von vorne!



Während ein Rettungspanzer Gefangene birgt, haltet Ihr mit einem Geschützturm die Stellung und gebt Feuerschutz.



Welche Spritze nehmen wir denn? Nach dem Crash flickt Euch der Schiffsdoktor wieder zusammen.



Mit dem Hovercraft zerballert Ihr Energiestationen, um ein elektrisches Kraftfeld abzuschalten.



Major Alaina Stewart (Marcia Pizzo) bei einer Video-Übertragung kurz bevor die Aliens die "Omaha" kapern

wieder die weibliche Computerstimme von "I.C.E." ins Cockpit. Nach jedem Einsatz wird automatisch gespeichert, pünktlich im letzten Auftrag jedes Sonnensystems findet Ihr einen Code für den nächsten von insgesamt sechs Hyperraumsprüngen. *th*

Muster von Dynatex, Dortmund: Tel. 0231/556140



## SHOCKWAVE 2

### BEYOND THE GATE



ab  
12  
Jahren

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	75 %
SOUND	60 %

SPIELSPASS

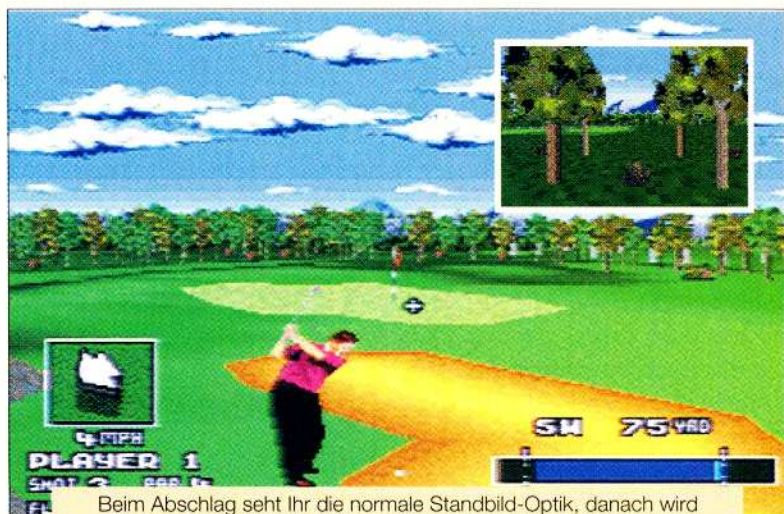
**70%**

Fortsetzung mit Tücken: Flotte 3D-Action mit überhöhtem Schwierigkeitsgrad und konzeptionsloser Missionsgestaltung.

**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



# World Masters Golf



Beim Abschlag seht Ihr die normale Standbild-Optik, danach wird der animierte 3D-Flug (kleines Bild rechts oben) eingeblendet.



Als Konkurrenz zum diesjährigen "PGA Tour Golf", das als 96er-Fassung von THQ für das Super Nintendo erscheint, präsentiert Virgin eine ungewöhnliche Golfsimulation: Steuerung (Doppelklick) und Spielmodi (lediglich Turnier und Matchplay) sind Standard, dafür überrascht die Grafik. Zunächst seht Ihr den Kurs aus der traditionellen 3D-Sicht, nach dem Schlag wird jedoch ein Vollbild-3D-Flug eingeblendet. Außerdem erscheint anschließend eine detaillierte Übersichtskarte, auf der Euer Schlag nochmals nachgezeichnet wird (kleines Bild rechts oben). Diese Karte könnt Ihr jederzeit aufrufen, damit anschaulich Entfernungen messen und sie sogar rotieren. Dieser Grafik-Overflow erstreckt sich auf satte vier 18-Loch-Kurse, die Ihr frei anwählen könnt. *mg*



Die zoomende und rotierende Übersichtskarte



**ERFRISCHEND ANDERS** • Hinter der schlichten Präsentation verbirgt sich eine technisch innovative und dadurch auch spielerisch reizvolle Golfsimulation. Zwar kann "World Masters Golf" nicht mit der Feature-Vielfalt und jahrelangen Tuning-Feinarbeit von EA Sports' "PGA Tour" konkurrieren, dennoch spiele ich privat lieber das Virgin-Produkt. Ich habe vier anschauliche Kurse zur Wahl, komme mit der bewährten Doppelklick-Steuerung gut zurecht und labe mich an den technischen Special-FX: Der 3D-Ballflug auf dem Super Nintendo ist spielerisch überflüssig, aber nett anzusehen. Außerdem gefällt mir die zoomende und rotierende Übersichtskarte sehr gut, da sie auch inhaltlich nützlich ist. In dieser Hinsicht bietet "World Masters Golf" mehr Optionen als die aktuelle Playstation-"PGA Tour". Lediglich die Darstellung des Grüns ist mir trotz Zoom-Feature nicht deutlich genug. Wer auf Golf steht, sollte sich diese effektverliebte Neuheit ansehen – selbst als Ergänzung zum etwas seriöseren "PGA Tour Golf" macht der Kauf Sinn.

MBIT CODE  
16 010  
201  
022

3D  
6  
Jahren

HERSTELLER VIRGIN  
SYSTEM SUPER NES  
ZIRKA-PREIS 120 MARK  
ANBIETER VIRGIN

GRAFIK 75 %  
SOUND 40 %

SPIELSPASS 76 %

Technisch faszinierendes Edel-Golf mit vier Kursen, aber weniger Optionen als "PGA Tour". Gut spielbar & optisch überzeugend.

Andere Versionen  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

# Total Football



Entgegen dem überzeugenden Spieletitel läßt Domarks Fußball viele Optionen und vor allem neue Ideen vermissen



Gleich zur Sache: Das Spielfeld wird von schräg oben gezeigt und scrollt etwas flotter als bei "FIFA 96". Die Steuerung nutzt die drei Feuerknöpfe weidlich aus: Ein Button dient zum Schießen, einer zum Passen und einer darf Special Moves aktivieren. Je nachdem, ob sich Euer Spieler gerade in der Defensive, im Mittelfeld oder im Angriff befindet, wird eine andere Aktion ausgelöst. In der Abwehr sorgt Knopf C beispielsweise für einen Befreiungsschlag. Die Turnierpalette beschränkt sich auf Liga, Pokal und WM-Modus. Liebhaber realistischer Spielernamen oder tief-schürfender Statistiken kommen zu kurz. Einzige strategische Nuance ist die Wahl der Teamformation. Spielerwechsel fallen ebenso flach wie das Speichern von Zwischenständen. *hl*



Die zoomende und rotierende Übersichtskarte



**DER NÄCHSTE BITTE** • Die Zeit zwischen "FIFA 96" und der Mega-Drive-Version von "International Superstar Soccer" ist nicht gerade ideal, um mittelprächtige Fußball-Module zu veröffentlichen. Ich finde "Total Football" ja ganz nett und durchaus spielbar, aber wer soll das Ding noch kaufen? Auch enthusiastische Fußballfans stoßen irgendwann an die natürlichen Grenzen ihres Dispokredits. Zwar spielt sich "Total Football" etwas flotter als das tiefgründigere "FIFA", aber auch in der Tempo-Liga gibt's einen direkten Konkurrenten: Als fixen Arcade-Kick habe ich "Fever Pitch Soccer" in angenehmer Erinnerung. Wäre "Total Football" das einzige Fußball auf der Welt, würde ich es vermutlich heiraten. Aber gegen die reichliche Konkurrenz kommt diese graue Maus nicht an. Präsentation und Spielmodi sind eher bieder, lediglich Nationalmannschaften stehen zur Wahl und nur zwei menschliche Spieler dürfen gleichzeitig ran. Weder bei Steuerung, Grafik oder Styling gibt's Herausragendes zu registrieren.

MBIT CODE  
8 010  
201  
022

3D  
6  
Jahren

HERSTELLER DOMARK  
SYSTEM MEGA DRIVE  
ZIRKA-PREIS 120 MARK  
ANBIETER ACCLAIM

GRAFIK 58 %  
SOUND 35 %

SPIELSPASS 60 %

Biederer Mittelmaß-Fußball, ebenso spielbar wie austauschbar. Längst nicht so glänzend wie mancher Konkurrenz-Titel.

Andere Versionen  
Eine Super-Nintendo-Umsetzung ist für März angekündigt.



# Agile Warrior



Eure gefährlichsten Feinde sind die Düsenjäger, die Euch mit zielsuchenden Raketen zum Aussteigen zwingen.



Die gegnerischen Flugzeuge und Hubschrauber verwandeln sich beim Vorbeiflug nicht in häßliche Pixelhaufen



Ballert Ihr auf hilflose Fallschirm-Piloten, hinterlassen sie ein fettes Waffenpaket oder eine Extra-Rüstung.



**Ein opulentes Intro** gibt's zwar nicht, auf eine 32-Bit-gerechte Einsatzbesprechung mit ordentlicher Videoqualität brauchen "Agile Warrior"-Piloten trotzdem nicht zu verzichten.



Für Virgin entwickelte Newcomer Black Ops "Agile Warrior" und schrieb das Skript für die Zwischensequenzen der militanten Action-Fliegerei: Nach dem Ende des kalten Krieges motet die US Air Force ihr Kontingent an F-111 Kampfbombern ein. Doch das Aufflammen neuer Krisenherde zwischen machthungrigen Nationen zwingt die Amerikaner, eine neue Geheimwaffe zu entwickeln: Den F-111X, Codename "Agile Warrior". Auf einer Weltkarte pickt Ihr Euch anfangs aus drei Konfliktzonen (Südamerika, Alaska und Indien) das Einsatzgebiet heraus, dann gehts zum Briefing: In einer FMV-

Sequenz informiert Euch Colonel Pickett über die primären Ziele, danach nehmt Ihr im Cockpit Platz. Am unteren Bildschirmrand zeigt ein Mini-Icon Eure aktuelle Waffe, daneben geben Energiebalken Auskunft über Spritvorrat, Geschwindigkeit und Schäden an der Außenhülle. Neben Kompaß, Höhenmesser und Radarsystem hilft vor allem eine zuschaltbare Übersichtskarte des Missionsareals bei der Orientierung: Blinkende Punkte verraten Euch den Standort der Radarstationen, Drogenquartiere oder nuklearen Waffenfabriken. Diese stationären Ziele sind ein leichtes Ziel für Euer Bord-MG, dafür attackieren Euch unermüdlich Falcons, MIGs und Helikopter, Gefahr vom

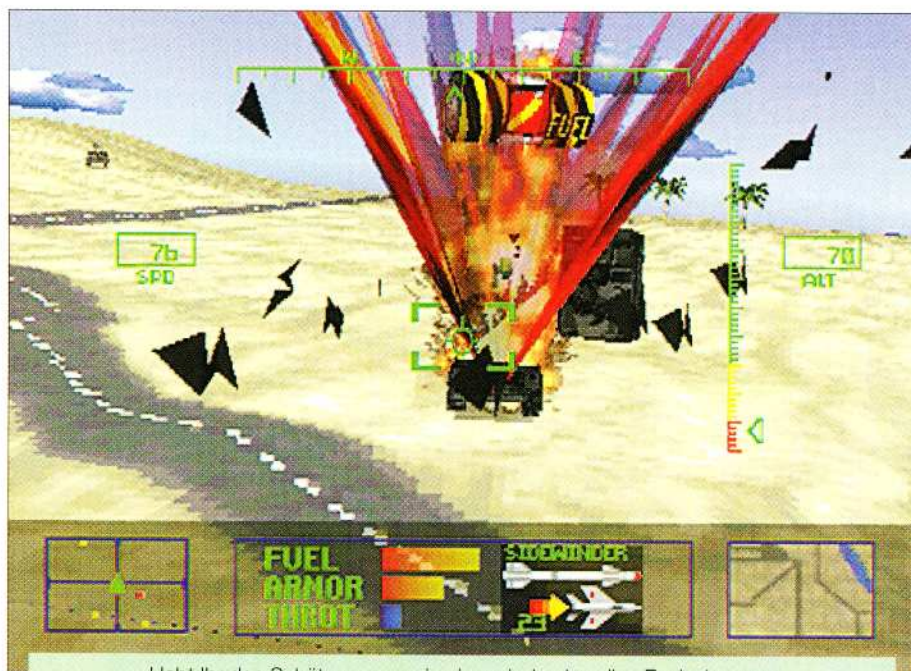


Während Ihr auf der eingeblendeten Karte Euer nächstes Einsatzziel ausmacht, braust Euer Jet ungerührt weiter.

Boden droht Euch von Raketenwerfern, Kampfpanzern und Infanterie. Zermalmte Einheiten hinterlassen schwebende Power-Ups, die Eure Waffensysteme mit Splitter- und Napalmbomben erweitern oder Treibstoff und Panzerung erneuern. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt Euer Mitspieler den Schützenposten, während Ihr Euch auf die Steuerung Eurer F-111X konzentriert. *th*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140

**FRAGILER FLIEGER** • "Agile Warrior" verbreitet mit vielen Details eine stimmungsvolle Atmosphäre: Ihr knattert mit der Bord-MG auf einen Panzer und verfolgt, wie Eure Salve den Wüstensand aufwirbelt und sich dann pfeifend in die Metallhülle bohrt. In einer herrlich überzogenen Comic-Explosion zerbricht das Gefährt in tausend Stücke, die durch die Luft wirbeln und mit einer kleinen Explosion am Boden zerschellen. Nehmt Ihr ein Treibstoff-Depot aufs Korn, reißt die gigantische Explosionswelle Soldaten und Hubschrauber mit ins Verderben. Doch eine Beförderung verhindern mehrere Schnitzer: Die 3D-Grafik ruckelt nicht nur bei hoher Polydichte, der mickrige Radar läßt Euch kaum Chancen gegen mehrere Düsenjäger, die Euch mit wenigen Raketen Treffern vom Himmel pusten – bei den endlosen Missionen kurz vor dem Heimflug extrem frustrierend.



Habt Ihr den Schützenpanzer in einer eindrucksvollen Explosion vom Bildschirm gefegt, erscheint über dem Wrack ein rotierendes Power-Up.

Andere Versionen  
 Umsetzungen sind keine geplant.



16

HERSTELLER	VIRGIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	72 %
SOUND	80 %

SPIELSPASS

**67%**

Gnadenloser Action-Flug mit ruckeliger Grafik und motivierendem Soundtrack – Flieger-Greenhorns nehmen Abstand.





**FIFA-SOCCER 96** DT



**SEGA RALLY** DT



**VIRTUA FIGHTER II** DT

**Beispiel 1: Sony Playstation**  
+ 2tes Joypad  
+ Memory Card  
+ Tekken  
**DM 37.-**  
monatlich  
bei 24 Monaten

**Beispiel 2: Sega Saturn**  
+ 2tes Joypad  
+ Virtua Fighter  
+ Sega Rally  
**DM 42.-**  
monatlich  
bei 24 Monaten

## ARJAY-FINANZIERUNG

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.

Mindestbestellwert: DM 500.-

Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	569.00
Joypad (Sony) dt	59.90
Joypad (NeGcon) dt	89.90
Joypad (ASCII) dt	69.90
Joyboard (ASCII) dt	119.90
Link-Kabel	49.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Maus	59.90
Air Combat dt	89.90
Agile Warrior F-111X dt	89.90
Alone in the Dark dt	99.90
Assault Rigs dt	89.90
Cybersled dt	89.90
Destruction Derby dt	99.90
Eleventh Hour dt	99.90
Extreme Games dt	89.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Goalstorm dt	89.90
Gundam jp	*29.90
Hebereke's Popoitto dt	89.90

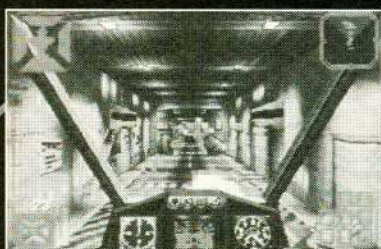
Kileak the Blood dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
NBA-Jam Tournament dt	89.90
Novastorm dt	89.90
Panzer General dt	89.90
Parodius dt	99.90
PGA Tour Golf '96 dt	109.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Raiden Project dt	89.90
Rapid Reload dt	89.90
Rayman dt	89.90
Ridge Racer dt	99.90
Road Rash dt	109.90
Shockwave Assault dt	99.90
Starblade Alpha dt	89.90
Tekken dt	99.90
Theme Park dt	109.90
Twisted Metal dt	89.90
Viewpoint us	119.90

Warhawk dt 89.90  
Wipe Out 99.90  
Wrestlemania Arcade dt 89.90  
**AUCH IMPORTE AUF LAGER!**

SATURN	
Grundgerät dt 50Hz	649.00
Joypad dt	44.90
Joyboard dt	89.90
Lenkrad dt	129.90
Maus dt	74.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Action Replay Pro	99.90
Adapter für Import CD's	69.90
Umbau dt/us/jp	99.90
Clockwork Knight II dt	89.90
Cyber Speedway dt	89.90
Digital Pinball dt	119.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90
Mystery Mansion dt	119.90
Myst dt	119.90
NBA-JAM Tournament dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Parodius - DeLuxe dt	89.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sim City 2000 dt	109.90
Street Racer dt	89.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden S jp	119.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Wing Arms dt	99.90
<b>AUCH IMPORTE AUF LAGER!</b>	

# ARJAY GET YOUR GAMES

## 0221-121067



**WARHAWK** DT



**DONKEY KONG II** DT



**SECRET OF EVERMORE** DT

3DO	
Goldstar 3DO dt 50Hz	699.00
FZ-1 dt PAL 50Hz	699.00
FZ-10 dt PAL 50Hz	499.00
Blade Force us	*99.90
Bust A Move us	*89.90
Gex us	*49.90
Myst us	*99.90
Panzer General us	*49.90

NEO GEO CD	
NEO GEO CD 50Hz oder 60Hz inkl. HF- oder RGB-Kabel, zwei	
Joypads, Netzteil je	459.00
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache	69.90
Joypad	69.90
Joyboard	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
Aerofighters III	139.00
Kabuki Klash	139.00
King of Fighters '95	*99.00
Mr. Do	139.00
Panic Bomberman	129.00
Pulstar	119.00
<b>GÜNSTIGE ANGEBOTE AUF LAGER!</b>	

MEGA DRIVE	
Donald Maui Mallard dt	119.90
RGB-Kabel	39.90
Umbau 50/60Hz	39.90

SUPER NES	
Breath of Fire II us	139.90
Chrono Trigger us	149.90
Spieleberater us	39.90
DK Country II	139.90
Earth Worm Jim II dt	119.90
Final Fantasy III us	149.90
Killer Instinct PAL	139.90
Mega Man X II dt	109.90
Mega Man 7 dt	109.90
NHL-Hockey '96 dt	109.90
Secret of Evermore dt	129.90
Superstarsoccer II dt	139.90
Tetris II dt	119.90
Theme Park dt	129.90
Tim im Tibet dt	139.90
Weapon Lord PAL	139.90
WWF - Arcade Games dt	119.90

Powerstation	189.00
Powerstation inkl. Joypad & 50/60Hz-Schaltung	289.00
Umbau 50/60Hz inkl. Umbau- garantie	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90
RGB-Kabel dt/us/jp	39.90
Action Replay Pro III dt	99.90
Adapter (jp/us Spiele)	39.90

VIRTUA BOY	
Grundgerät us	399.00

\* = nur solange Vorrat reicht

## UNSER LADENLOKAL

**JUMP & RUN®**

Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
Ladenpreise können abweichen

Versandadresse

**ARJAY GAMES**

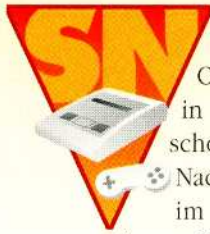
Ebertplatz 2 - 50668 Köln  
**Montag - Freitag 10:30 - 18:30**  
Fon: 0221-12 10 67 / 68 / 69  
Fax: 0221-12 56 76

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware) Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.



# Tim in Tibet



Comic-Reporter Tim sucht in Nepal nach seinem verschollenen Freund Tschang: Nach einem Flugzeugabsturz im Himalaja wurde der junge Chinese vom Schneemen-schen verschleppt. Mit Seebär Haddock und dem kauzigen Erfinder Bienlein startet Tim die hüpfastige Rettungsakti-on. Hintergrundoptik und Figuren ori-entierten die Grafiker an Herges Comic-Vorlage, das Jump'n'Run-Design erin-nert an französische Comic-Umsetzun-gen aus Ataris-ST-Zeiten. Tim duckt sich, überspringt Hindernisse oder weicht in den Bildschirm-Vordergrund aus. Jeder Level wurde einer Comic-Szene nachempfunden, selbst unwichti-ge Nebenfiguren wurden der Vorlage entnommen: Ihr spielt einen Traum um



Passanten im Vordergrund geben Tim Infos, doch Einfluß auf das Spiel-geschehen hat der Small-Talk selten.



Rollentausch: Im Comic ist Haddock den Abhang runtergestolpert, im Spiel übernimmt Tim die Tölpelrolle.

**E**inziger Licht-blick für Herge-Fans: Standbild-Sequenzen zeigen überar-beitete Comic-Szenen und erzählen Vorla-gen-getreu die Geschichte von "Tim und Struppi"-Band 9: "Tim in Tibet." Hier seht Ihr eine Szene aus dem Comic, darunter das Videospiel-Gegenstück.



In Katmandu sucht Ihr nach Reiseführer Tharkey: Wer Hlndernisse nicht über-springt, weicht in den Vordergrund aus.



Hotelgäste leben gefährlich: Seid Ihr der Putzfrau entkommen, watscheln Pekinesen aus den Zimmern.

**TRIVIAL** • Kaum hat sich das Videospiel als ernstzunehmendes Massen-medium etabliert, erinnert uns Infogrames an eine Ära, die seriöse Zocker lieber verdrängen: "Tim in Tibet" beginnt als vermeintlich intelligentes Jump'n'Run mit Rätsleinlagen, entpuppt sich aber bald als gehaltloses Such-und-Ausweich-Spielchen in antiker Heimcomputer-Tradition. Simple Such-Rätsel sollen Euch über das flache Spieldesign wegtäuschen, eine brüchige Jump'n'Run-Fassade mit übler Kollisionsabfrage möchte den altbackenen Spielverlauf würzen. Grafik und Sound sind nebensächlich, statt dessen verläßt man sich auf einen populären Hauptcharakter mit manierlicher Animation. "Tim in Tibet" reiht sich in die Serie unspek-takulärer Comic-Umsetzungen ein, die Herge-gerechte Hintergrundoptik wird starr und lieblos präsentiert.



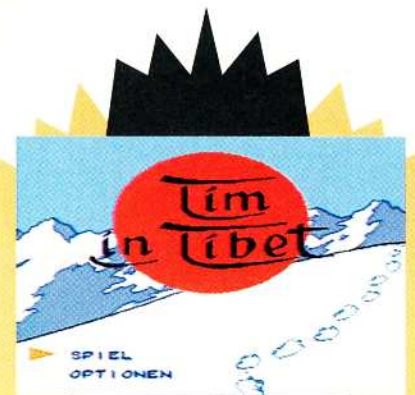
Als ich wieder zu mir kam, lag ich im Schnee. Meine Beine taten mir weh. Rundherum war der Boden mit Trümmern übersät.



Kraxelei im Himalaja: Tim und Haddock suchen mit dem Pickel nach zuverlässigem Halt, anschließend seilt Ihr Euch an und pendelt zum nächsten Felsvorsprung.

**Andere Versionen** — Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

durch einen Schneesturm. Der verzweifelte Tim deutet den Traum als Überlebenszeichen und reist mit Haddock nach Nepal. Hat Euer Team in der Hauptstadt Katmandu den Reiseführer Tharkey aufgestöbert, kraxelt Ihr über die frostigen Himalaja-Gipfel. Beim Erklimmen der Felswände ist Timing gefragt: Ihr schlagt den Pickel ins Gestein und pendelt mit dem Seil von Vorsprung zu Vorsprung. Bevor Ihr Tschang befreit, erforscht Tim Höhlen-systeme und ein Lama-Kloster. Wer nicht rechtzeitig reagiert, wird von einer Putze überrollt, Trägern angerempelt oder stürzt in eine Felsspalte: Ist das Status-Pergament am oberen Bild-schirmrand aufgerollt, wird ein Leben abgezogen. Rücksetzpunkte gibt's eben-sowenig wie Continues: Ihr werdet an den Levelanfang versetzt, vier Leben später seht Ihr auf dem "Game Over"-Bild ein Flugzeugwrack im Himalaja. *rb*



<b>MBIT</b> 12 D	<b>3D</b> 6 Jahren
<b>HERSTELLER</b>	INFOGRAMES
<b>SYSTEM</b>	SUPER NES
<b>ZIRKA-PREIS</b>	110 MARK
<b>ANBIETER</b>	NINTENDO

<b>GRAFIK</b>	56 %
<b>SOUND</b>	50 %

**SPIELSPASS** **48%**

Verunstaltetes Comic-Jump'n'Run frei nach Herge: Reporter Tim sucht in Tibet nach einem verschollenen Freund.



Produzenten: David Luehmann, Scott Herrington • Design: Tom Tanaka • Programmierung: Andy Astor • Grafik: Nick Bruty, Steve Crow, Mark Lorenzen • Sound: Tommy Tallarico

## Earthworm Jim 2



Die Super NES-Umsetzung von "Earthworm Jim 2" ist spielerisch identisch zur Mega-Drive-Fassung: Ihr hüpf und schießt Euch durch traditionelle Seitenscroller, schwebt durch Darmtrakt und Zirkuszelt, absolviert auf einer Raketendüse einen isometrischen Ballerlevel und liefert Euch im Finale ein Wettren-



Den bissigen Kötter deckt Ihr mit einer Ladung Schrott zu

nen mit Psy-Crow. Den Grafiken wurden erwartungsgemäß mehr Farben und Animationen spendiert, die Musik dröhnt knackiger aus den Boxen. Der Spielspaß reicht leider nicht ganz an die abgedrehte Slapstick-Optik heran: Einige Levels geizen mit abwechslungsreichem Design und nerven gelegentlich mit unfairer Gegnerplatzierung, das langweilige Sprungtuch-Intermezzo wird Euch dreimal aufgetischt, und die mühsam eingesammelten Paßwörter gehen beim Ausschalten verloren – Fans durchgeknallter Hüpf-Action kommen dennoch auf Ihre Kosten. *th*

HERSTELLER	PLAYMATES
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK

GRAFIK	85 %
SOUND	68 %

SPIELSPASS	76 %
------------	------

Aufpolierte Präsentation, gleiches Spiel: Überdrehtes Action-Gehüpf mit schrillen Animationen und kleinen Design-Patzern.

### Andere Versionen

Den ausführlichen Test der Mega Drive-Fassung findet Ihr in Ausgabe 12/95 (Spielspaß 76%). Umsetzungen für Saturn und Playstation erscheinen 1996.

Entwickler: Mirage Technologies, UK • Musik: Brian May

## Rise of the Robots



Kaum zu glauben: Die Programmierer der CDi-Umsetzung von "Rise of the Robots" haben es geschafft, die schreckliche 3DO-Version mit schlampiger Programmierung und verwirrender Steuerung zu unterbieten. Um einen harten Schlag auszuführen, müßt Ihr nun den Feuerknopf gedrückt halten und warten, bis sich eine Energieleiste



In der Ecke haben die lahmen Blechkrücken keine Chance

aufgeladen hat. Da Ihr aber nicht jeden Schlag schon zehn Sekunden vorher plant, teilt Ihr im Kampf nur zarte Klapser aus. Obendrein habt Ihr keine Feuer-taste für Tritte – wer in den Gegner reinstiefeln will, kombiniert Feuerknopf mit Steuerkreuz-Aktionen. An der Technik hat sich nichts geändert: Die Kollisionsabfrage ist außerordentlich schlampig, die Gegner prügeln via Zufallstechnik auf Euch ein. Dazu kommen die ellenlangen Ladezeiten zwischen den Kämpfen. Wer's trotzdem anspielen möchte, benötigt ein MPEG-Modul. *oe*

HERSTELLER	PHILIPS
SYSTEM	CDi
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	74 %
SOUND	65 %

SPIELSPASS	21 %
------------	------

Duellschläger mit verpatzter Steuerung, schlampiger Kollisionsabfrage und dumpfen Gegnern. Für Prügel-Masochisten.

### Andere Versionen

"Rise of the Robots" erschien für das 3DO (Test in MANIAC 6/95), Super Nintendo und Mega Drive (beide Tests in MANIAC 2/95).

# Cyber Space 32 BIT



### SV 1100 PS PROPAD

Mega-Gamepad mit 8 Spielstasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95\*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102

DM 49,95\*

### SV 462 ECLIPSE STICK

Top-Konsole für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.

DM 79,95\*



### SV 460 SUPER PAD

Standard-Pad für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauerfeuer

DM 39,95\*



### SV 461

### ECLIPSE PAD

Super-Joypad mit 6 Spielstasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 49,95\*

Auch für MEGADRIE unter Art.-Nr. SV 439

DM 39,95\*

Auch für SNES unter Art.-Nr. SV 339

DM 39,95\*

## Jöllenbeck

GmbH • FarEast-Import-Export

27404 Weertzen • Tel. (0 42 87) 12 51 • Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega

SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo

Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC Import & Export AG  
Baggastel 48 • CH-9475 Sevelen  
Tel. 081/7852960 • Fax 081/7851222

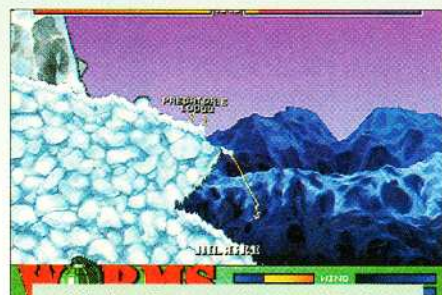
Österreich: ABC Marketing & Vertrieb  
Letzestraße 32a • A-6807 Feldkirch  
Tel. 05522/1675 • Fax 05522/71674

\*unverbindliche Preisempfehlung

INTERACT



# Worms



Mit dem Bungeeseil stürzt sich der Wurm vom Eisberg – den freien Fall hätte er nicht schmerzfrei überstanden...



Team 17 ist Amiga-Veteranen seit dem technisch überzeugenden "Full Contact Karate" ein Begriff. Es folgten Actiontitel für Amiga und PC ("Body Blows", "Alien Breed" und "Super Stardust").

Nach ihrem letzten Projekt "Alien Breed 3D" setzen die Jungs ihren ersten 32-Bit-Köder "Worms" aus, der auch Mega Drive-Anhänger zum Anbeißen lockt.

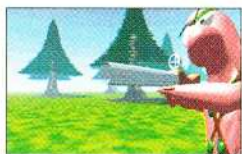
Über den "Worms" hängt ein gemeinsames Motto: Vernichte alle Gegner! Um bei den Moralaposteln von der BPS nicht unnötig Aufsehen zu erregen, griff Team 17 in die unterste Knuddel-Schublade: Statt Menschen bekriegen sich zwölf Pixel kleine, niedlich piepsende Würmer. Intro- und Zwischensequenzen zeigen die Winzlinge zwar in beachtlichem Zoom-Faktor, auf dem Schlachtfeld sind sie wieder auf handliches Lemmings-Format ge-



Besonders beliebt bei der Ausrottung kleiner Horden ist der Luftangriff (Airstrike) – eines der Opfer segelt gerade Richtung Alien-Wurm "Predator".

schrumpft. Bis zu vier menschliche Mitspieler geben jeweils vier Wurmssoldaten klangvolle Namen, um im späteren Weichtier-Schlamassel nicht den Überblick zu verlieren. Ihr legt das Energieniveau in 25er-Schritten zwischen 25 und 500 fest, anschließend generiert die Konsole den Kriegsschauplatz nach einem zehnstelligen Zufallscode. Diesen könnt Ihr auch selbst eingeben, um damit eigene Levels auszuwürfeln. So entsteht (etwa nach dem Namen Eures Lieblingswurms) eine zwei mal drei Bildschirme große, mehr oder weniger hügelige Eis-, Feuer- oder Felslandschaft. Die Würmer werden je nach Menüeinstellung per Zufall oder in Teamgruppen platziert, dann beginnt das vom 64'er-Klassiker "Artillerie Duell" inspirierte Gefecht: Pro Runde watschelt oder hüpfert jedes Team mit einem Kämpfer in eine günstige

Angriffsposition, dann pickt Ihr Euch aus einer Iconleiste eine strategisch sinnvolle Waffe heraus, legt per Zielkreuz die Schußrichtung fest und variiert die Distanz durch unterschiedlich langes Drücken der Feuertaste. Mit der Bazooka reißt Ihr kleine Löcher in Felsvorsprünge und stürzt so Gegner in einen tödlichen Lavasee. Ein direkter Treffer verursacht bis zu 50 Schadenspunkte, die Druckwelle schleudert Opfer jenseits der Landschaftsgrenzen – Missing In Action, Wurm gilt als verschollen. Für solche Aktionen eignen sich auch die Nahkampfattacken "Dragon Ball", "Fire Punch" ("Street Fighter" läßt grüßen) oder ein kleiner Schubser Richtung Mine, Abgrund oder Tiefsee. Bei der Fischfuttersuchrakete müßt Ihr Euch nicht auf Euer Augenmaß verlassen, auch ein Luftangriff mit acht Bomben verfehlt selten sein Ziel. Handels-



Ein Saturn-Foto belegt: Grafische Abweichungen zur PS-Version werdet Ihr auch mit einer Lupe nicht finden



Auf dem Mega Drive fehlen Zielsuchraketen, Seile sowie Minen, die auf 32-Bittern oft spielentscheidend sind.

16 BIT	ab 6 Jahren
HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	59 %
SOUND	47 %
SPIELSPASS	69 %
Reduziertes Instrumentarium, keine Speicheroption und umständliche Steuerung führen zum Punktabzug.	

ab 6 Jahren	
HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	LAGUNA
GRAFIK	69 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	76 %
Ab drei Spielern genial: Taktik-Gerangel mit hohem Suchtfaktor, wehrhaften Würmern und vielseitigem Waffenarsenal.	

#### Andere Versionen

Eine PC-Version ist bereits erhältlich, Umsetzungen für Super Nintendo und Game Boy erscheinen im ersten Quartal '96.



Entwickler: Sunrise Games, UK • Produzent: Darryl Still & Alistair Bodin • Design: Wayne Smithson, Paul Hoggart & Dan Cartwright • Programmierung: Wayne Smithson, Paul Hoggart & Mark Robinson • Grafik: Andrew Hanson • Sound: Cogent Productions

# Attack of the Mutant Penguins



Tod den Eindringlingen: Kommen zu viele Außerirdische zur Waage durch, ist es um Euch und die Welt geschehen.



Atarianer, rettet die Welt! Eure außerirdischen Feinde haben sich als Elvis- und Honolulu-Pinguine verkleidet und watscheln in 20 Levels stur auf die Öko-Waage zu – Überlasten die Aliens die Waage, haben die Fieslinge die Eis-, Wüsten- oder Dschungelwelt durch pure Übermacht erobert. Als wandelnder Birnen-Detektiv oder kugelrunder Bratpfannenschwinger tretet Ihr den Eindringlingen entgegen: Ihr spannt Fallen auf, lenkt die seltsamen Eroberer per Wegweiser ins Verderben und zieht ihnen mit der Pfanne eins über. Obendrein helfen Euch Dynamitstangen und Flammenwerfer bei der Vernichtung, außerdem kämpfen gute Pinguine an Eurer Seite gegen die Fieslinge. Habt Ihr eine Welt von Außerirdischen befreit, sammelt Ihr in einer Bonusrunde Gegengewichte für Eure Waage. oe



Die Säbel-Falle zerschnebelt Pinguine im Akkord



**CLUB DER TOTEN WICHTER** • Die Alien-Pinguine habe ich nach kurzer Eingewöhnungsphase in mein Herz geschlossen: Außerirdische mit "Lemmings"-IQ in den Tod zu schicken, macht schlichtweg Spaß. Die witzigen Schleuder- und Hexel-Fallen garantieren Schadenfreude, jeder Level empfängt Euch mit neuen Elementen und hält Euch so bei Laune. Leider wird in umfangreichen Spielstufen die Jagd etwas unübersichtlich: Eine Mini-Übersichtskarte à la "Lemmings" hätte dieses Problem behoben. Obendrein müßt Ihr Euch im Spiel mit den ulkigen Sound-FX begnügen – nur die Menüs und Zwischensequenzen wurden mit fidele Hintergrundmelodien versehen. Dafür entschädigt die liebevolle Knuddelgrafik im B-Movie-Stil: Die Pinguin-Monster hüpfen, taumeln und sterben in schwungvollen Animationen. Das Scrolling ist weich und flott, nur bei Explosionen ruckelt's gelegentlich. Angesichts Ataris bescheidener Softwarepalette steht fest: Jaguar-Fans kommen an den "Mutant Penguins" nicht vorbei.

Andere Versionen – Keine weiteren Umsetzungen geplant.



Wurm-Girl Estelle beäugt vergnügt einen Kampfgefährten, wie er mit Bazooka den ungünstig postierten Delinquenten von einer Klippe sprengt

übliche Feuerwaffen wie Schrotflinte oder Uzi fehlen ebenso wenig wie flächendeckende Granaten oder Cluster-Bomben, die Ihr auf gegnerische Wurmansammlungen schleudert. Den größten Wumms hat Dynamit, das ihr jedoch direkt beim Sprengopfer plazieren müßt. Dann bleiben Euch genau noch fünf Sekunden, um aus der Gefahrenzone zu hupsen. Da die Kleinen weder sehr hoch springen noch weit fallen, ohne sich zu verletzen, erklimmen sie Vorsprünge mit dem Ninja-Seil oder lassen sich mit gewagtem Bungee-Sprung von einer Klippe fallen. Hilft auch das nicht weiter, buddelt Ihr Euch einen Weg horizontal mit dem Flammenwerfer oder vertikal nach unten, ausweglosen Situationen entflieht Ihr mittels Teleporter. Einschwebende Kisten bestücken Euer Waffenarsenal: Bananenbombe, Minikanone oder explodierende Schafe dezimieren ganze Wurmteams – der Gegner gibt sich gleich geschlagen oder opfert seinen letzten Streiter in einer Kamikaze-Explosion. th



Die Munitionskisten sackt Ihr am besten mit einem Teleport ein



**WINZ-WARS** • "Worms" verläßt sich nicht auf Polygonorgien, protzige FMV-Videos und Techno-Sound. Die kleine Softwareschmiede Team 17 macht den Majors vor, wie man trotz simpler Grafik und sparsamen Sound, dafür aber mit durchdachtem Design ein fesselndes und unterhaltsames Spiel entwickelt. Doch "Worms" ist eindeutig für Multiplayer-Duelle konzipiert: Während die Motivation im Alleingang gegen Computerwürmer kaum jemanden an die Angel lockt, sichert sich das Fischfutter-Menü ab drei Mitessern einen Dauerplatz auf meiner Speisekarte. Es drohen ausgedehnte Suchtgelage: Derweil sich die restlichen Gegenspieler bekriegen, schmiede ich Pläne zur kollektiven Ausrottung der gesamten Konkurrenz und amüsiere mich über deren Fehlschüsse und Wutausbrüche. Siegesichere Feldherren tapen beim Anmarsch auf unscheinbare Minen, die oft zu explosiven Kettenreaktionen führen – Ich reibe mir schadenfroh die Hände, zücke genüsslich die Schrotflinte und blase den wimmernden Wicht vom Bildschirm.

<b>HERSTELLER</b>	<b>OCEAN</b>		
<b>SYSTEM</b>	<b>SATURN</b>		
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>100 MARK</b>		
<b>ANBIETER</b>	<b>LAGUNA</b>		
<b>GRAFIK</b>	<b>69 %</b>		
<b>SOUND</b>	<b>68 %</b>		
<b>SPIELSPASS</b>	<b>76 %</b>		

Grafisch und spielerisch identisch zur PlayStation-Version – lediglich längere Ladezeiten bremsen Euren Vernichtungsdrang.

<b>HERSTELLER</b>	<b>ATARI</b>		
<b>SYSTEM</b>	<b>JAGUAR</b>		
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>140 MARK</b>		
<b>ANBIETER</b>	<b>ATARI</b>		
<b>GRAFIK</b>	<b>70 %</b>		
<b>SOUND</b>	<b>48 %</b>		
<b>SPIELSPASS</b>	<b>79 %</b>		

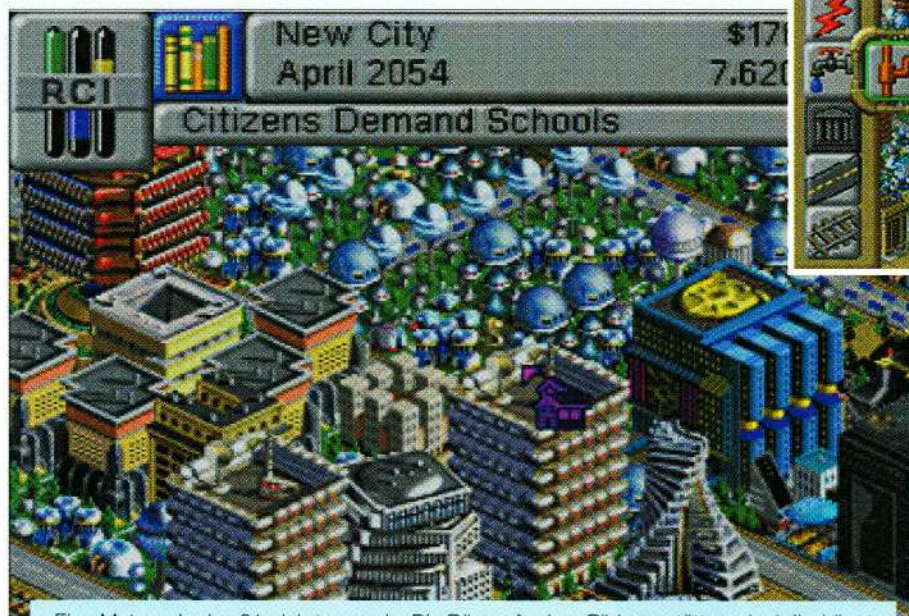
Knuddliges Anti-"Lemmings" aus der Vogelperspektive: Die Alien-Pinguine werden nicht geführt, sondern abgemetzelt!



Original-Design und Saturn-Umsetzung: Maxis, USA • Design: Fred Haslam, Will Wright • Grafik: Jenny Martin, Suzie Green u.a.

# Sim City 2000

Mit "Sim City" gelang dem Spieleveteranen und KI-Experten Will Wright 1988 der große Wurf. Die Städtebausimulation einte die PC-Welt im Planungsrausch und führte zu einer Welle pazifistischer Strategiespiele mit augenzwinkerndem Edutainment-Touch. Doch nur "Sim Earth" (1990) und "Sim City 2000" (1991) sind echte Sims von Will Wright. "Sim Life" (1982) und "Sim Farm" (1983) stammen von US-Kollegen, "Sim Tower" ist die Umsetzung einer japanischen Hochbausimulation, das neue "Sim Isle" ein Werk minderbegabter englischer Programmierer.



Eine Metropole des 21. Jahrtausends: Die Bürger fordern Bildungsstätten, doch Ihr könnt kein freies Fleckchen entdecken. Außerdem ist Euer Jahresbudget bereits aufgebraucht.



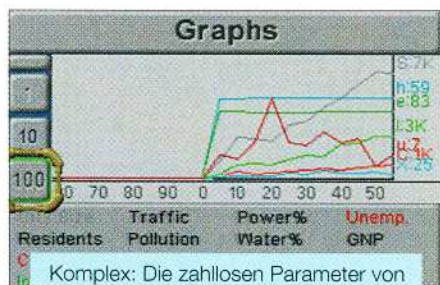
Hier die Stadt im kleineren Maßstab. Klickt Ihr ein Icon der Leiste (links) an, wird ein weiteres Menü ausgefahren.



Im Untergrund der Millionenstadt herrscht ein heilloses Gewirr aus Wasserleitungen und U-Bahnen.



Unbebautes Land so weit das Auge reicht, ein paar tausend Dollar in der Tasche und den Kopf voll visionärer Ideen. Es kann losgehen, die Stadt meiner Wünsche soll auf dieser isometrischen Karte stehen. Zwei Tage später ist mein Utopia ein stinkender Moloch, in dessen Kern gerade eine Chemiefabrik explodiert. Dort, wo das Gebäude stand, klappt nun eine verbrannte Lücke, der lärmende Berufsverkehr brandet ungerührt vorbei. Macht nix, der frische Bauplatz kommt mir sehr gelegen. Hier soll mein neues Polizeipräsidium (und gleich daneben ein protziger Flughafen) entstehen.



Komplex: Die zahllosen Parameter von "Sim City 2000" verschlingen das gesamte Save-RAM Eures Saturn.

"Sim City 2000" macht Euch zum Bürgermeister und Städteplaner. Entgegen dem futuristischen Namen dürft Ihr nicht nur in der Zukunft, sondern auch zur Jahrhundertwende oder in den 50er Jahren loslegen.

In jedem Fall blickt Ihr zu Beginn auf unberührte Hügel, Flüsse und Wälder. Sucht Euch Flachland mit Süßwasseranbindung (oder laßt Planierdrape und Schaufelbagger rollen) und bestimmt, welches Gebiet zu Wohnland wird, wo die Büro- und Einkaufsstraßen und wo Industrieviertel stehen. Anfangs genügt ein kleines Wasserkraftwerk, asphaltierte Straßen, ein Gemischtwarenladen und eine Fabrik zum Geldverdienen. Schon strömen Eure ersten Bürger heran und beginnen auf den abgesteckten Arealen zu bauen. Mit der Stadt wachsen die Bedürfnisse der Steuerzahler, Ihr müßt sorgfältig planen und kalkulieren. Hält das Verkehrsnetz dem Zustrom stand oder wird's Zeit für Metro, U-Bahn und eine Umgehungsstraße? Investiert Ihr in umweltschonende Solarenergie oder baut Ihr ein Kernkraftwerk, kaltschnäuzig an der Ökobe- wegung vorbei? Ihr verwaltet die Etats

für Feuerwehr und Polizei, Bildung- und Gesundheitswesen, wählt via Icon-Menüs aus Dutzenden von Gebäudetypen und Besteuerungsmodellen. Während Ihr plant, führen Eure Bürger ein Eigenleben, fahren zur Arbeit, verbrauchen Strom und Wasser. Zu sehen bekommt Ihr sie nur als Autos, in Form wachsenden Gebäuden oder als protestierende Meute auf dem Titelbild Eurer Sim-Tageszeitung. *wi*



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	79 %
SOUND	44 %

SPIELSPASS **83 %**

Die beste Wirtschaftssimulation der Konsolewelt: Errichtet eine Metropole nach Eurem Ideal & den Wünschen digitaler Einwohner.

**NEUE HEIMAT** • Simulationsfreunde nehmen sich Urlaub, bevor sie den Bauplatz betreten – mit all seinen Facetten unterhält "Sim City 2000" für Wochen. Trotz elektronischer Berater, Statistiken und Help-Funktionen findet man sich anfangs nur mühsam zurecht: Die 2000er-Version ist komplizierter und nicht so benutzerfreundlich wie der Vorgänger. Später schlägt die Simulation mit doppelter Suchtwirkung zurück: Es ist unmöglich, das Spiel zu "gewinnen", dafür warten unerschöpfliche Möglichkeiten auf Bauherren jedes Naturrells: Idealisten versuchen sich an einem Öko-Paradies mit Solarkraft und ganz ohne Autos, Praktiker legen die Straßen im Lot, zerstreute Zeitgenossen verlieren den U-Bahnanschluß und verheddern sich im eigenen Stromnetz. Das Wachsen einer Großstadt ist akustisch spröde, optisch aber pixelfein und detailverliebt simuliert.



#### Andere Versionen

Den klassischen Vorgänger "Sim City" gibt's für das Super Nintendo, die 2000er-Version (auf Mac und PC seit zwei Jahren erhältlich) soll demnächst auch für die Playstation erscheinen.



# Road Rash



Die erste Motorrad-Raserei für die Playstation ist eine getreue Umsetzung der 3DO-Fassung von 1994. In einem FMV-Intro zeigen Euch die Stuntfahrer, wie man Polizeiwagen austrickst und Windschutzscheiben zerbröselst. Auf das kommende Gekloppe eingestimmt, wählt Ihr im "Big Game"-Modus eine von acht Schläger-Karikaturen samt fahrbarem Untersatz. In der Bar schnappt Ihr Prügel-Strategi-

en und Tips zur Strecke auf oder pöbelt großmäulige Konkurrenten an. Plaziert Ihr Euch auf allen fünf Kursen (Innenstadt, Küste & Co.) unter den ersten drei Fahrern, brettet Ihr durch die gleichen Szenarien, dafür sind Strecken und Preisgelder ordentlich aufgestockt. Mit dem nötigen Kleingeld steigt Ihr von der lahmen 250er auf schnelle, aber schwerfällige 1000er-Boliden mit Nitro-Nachbrenner um. Wer einfach nur drauflosrasen möchte, entscheidet sich für den "Trash"-Modus. *th*



Bad Boy Axle bugsiert die Konkurrenz mit seiner Kette aus dem Motorradsattel

#### Andere Versionen

Die 3DO-Fassung wurde in MANIAC 9/95 mit 81%, die Version für Mega-CD in MANIAC 7/95 mit 69%, "Road Rash 3" für Mega Drive in MANIAC 3/95 mit 73% Spielspaß bewertet. Eine Umsetzung für den PC ist in Arbeit.



**RÜPEL-RASEREI** • Die Häuserschluchten und Motorräder erfuhren leider keine Generalüberholung. Angesichts der überlegenen Playstation-Hardware verständlich – einzig den FMV-Sequenzen wurde der Pixelschleier entzogen. Die abgehackte Rockmusik nervt während der ausgedehnten Fahrt, in den Menüs unterhält Euch saftiges Heavy-Metal-Gedröhne – warum nicht umgekehrt? Insgesamt erreicht die Sony-Fassung nicht ganz den Spielspaß der 3DO-Version: Durch die träge Steuerung macht Ihr öfters mit dem harten Asphalt Bekanntschaft.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	69 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS

**75 %**

Brutalo-Rennspiel mit viel FMV-Drumherum – flotte Grafik und Knüppel-Sound lassen über die träge Steuerung hinwegsehen.

*Vor dem Umstieg auf die neue Kiste bewundert Ihr in einer FMV-Sequenz die gerenderten Super-Bikes von allen Seiten.*



# METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE		NEUE SPIELE		NEUE SPIELE		DER SPIELSPASS FÜR ALLE SYSTEME	
<b>SUPER NINTENDO</b>		<b>SONY PLAYSTATION</b>		<b>REAL 3 DO</b>		<b>VERSANDKOSTEN</b>	
5 NES KONSOL + 1 PAD	75,00 129,00	PLAYSTATION DT	575,00	GOLDSTAR PAL MIT SPIEL	649,00	Porto (Inland)	: 6,00DM
MARIO ALLSTARS	20,00 45,00	FIFA 96	89,90	PRIMAL RAGE	109,90	Post-Nachnahme	: 6,00DM
ALADDIN	30,00 60,00	NHL 96	89,90	KILLING TIME	119,90	Porto (Ausland)	: 15,00DM
YOSHIS ISLAND	30,00 80,00	PANZER GENERAL	99,90	CREATURE SHOCK	109,90	<b>Öffnungszeiten</b>	
SECRET OF MANA	40,00 70,00	WING COMMANDER 3	99,90	ALONE IN THE DARK 2	119,90	Mo.-Fr. 10.00 bis 18.30 Uhr	
EARTHWORM JIM	30,00 60,00	ALIEN TRILOGY	99,90	SYNDICATE	99,90	Sa. 10.00 bis 14.00 Uhr	
DONKEY KONG	30,00 60,00	ROAD RASH	99,90	NHL 96	99,90	La. Sa. 10.00 bis 16.00 Uhr	
LUFIA	40,00 70,00	D's TABLE	99,90	BLADE FORCE	109,90	<b>Sonstige Information</b>	
FATAL FURY SPECIAL	40,00 70,00	VIEWPOINT	89,90	UND VIEL MEHR		Komplette Preisliste gegen 1,- DM in Briefmarken anfordern. Alle Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht.	
UND VIEL MEHR		WARHAMMER	99,90			Versand Preise & Ladenpreise können	
<b>REAL 3 DO</b>		<b>SEGA SATURN</b>		<b>SNK NEO GEO CD</b>		<b>Bestellungen</b>	
3DO PAL MIT SPIEL	275,00 499,00	SATURN OHNE SPIEL	649,00	NEO GEO CD	399,00	Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.	
THEME PARK	30,00 65,00	CASPER	99,90	JAGUAR MIT CYBERMORPH GEBR.	199,90		
ROAD RASH	20,00 55,00	DESCENT	99,90	KABUKI CLASH	129,90		
SAMURAI SHOWDOWN	30,00 65,00	PANZER GENERAL	99,90	CROSSED SWORDS 2	129,90		
SPACE HULK	45,00 80,00	WORKS	99,90	GOAL GOAL GOAL	129,90		
FIFA SOCCER	20,00 55,00	PRIMAL RAGE	99,90	PULSTAR	129,90		
WING COMMANDER 3	30,00 65,00	FIFA SOCCER	89,90	MR DO	129,90		
NEED FOR SPEED	30,00 65,00	PARODIOUS	99,90	SIDEKICKS 1	89,90		
REBEL ASSAULT	30,00 65,00	THUNDERHAWK 2	109,90	BASEBALL STARS 1	79,90		
UND VIEL MEHR		SHELL SHOCK	99,90	SENGOKU 1	79,90		
<b>MEGA DRIVE</b>		<b>SUPER NINTENDO</b>		<b>SONSTIGES</b>			
MEGA DRIVE 2 & PAD	75,00 125,00	OSCAR	119,00	NEO GEO CD GEBR.	249,00		
NHL 95	20,00 45,00	TECMO SUPERBOWL 3 (US)	129,90	JAGUAR MIT CYBERMORPH GEBR.	199,90		
ROCKET KNIGHT ADV	30,00 60,00	EARTHWORM JIM 2	119,90	32X AUFSATZ GEBR.	30,00		
LANDSTALKER	30,00 60,00	MECHWARRIOR 3050	129,90	MEGA CD 2 MIT SPIEL	129,90		
URBAN STRIKE	20,00 45,00	CIVILIZATION	129,90	PHILIPS CDI 550 NEU	199,00		
ECCO THE DOLPHIN	20,00 45,00	DONKEY KONG 2	139,90	NEO GEO GEBR KONSOLE	229,90		
UND VIEL MEHR		MARIOLAND 2	119,90	ACTION REPLAY 3 SNES	99,90		
		SECRET OF EVERMORE	119,90				

## SONY PLAYSTATION SEGA SATURN REAL 3 DO PHILIPS CD-I ATARI JAGUAR

Vorbehalt: Unser Angebot ist freibleibend. Liefermöglichkeit, Irrtum sowie Zwischenverkauf müssen wir uns vorbehalten. Annahmeverweigerung: Bei unberechtigter Annahmeverweigerung der von uns gelieferten Waren berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten pauschal mit 20,-DM. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Eigentumsvorbehalt: Die gelieferte Ware bleibt bis zur vollständigen Bezahlung Eigentum der Metropolis GmbH. Teillieferungen: Wird bei der Bestellung nichts gegenteiliges angegeben, so behalten wir uns vor, wahlweise Komplett- oder Teillieferungen durchzuführen. Reklamationen: Umtausch ist nur bei Falschlieferrung möglich. Bei Rücksendungen muß eine Kopie der Rechnung beigelegt werden. Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Poststelle zu reklamieren zusammen mit der originalen Versandpackung. Gewährleistung: Für alle neuen Produkte gibt es eine Gewährleistung gemäß den Angaben des jeweiligen Herstellers. Bei Importprodukten und gebrauchter Ware gewährleistet die Metropolis GmbH keine Garantie. Allerdings werden alle gebrauchten Produkte beim Ankauf durch die Metropolis GmbH stets getestet um dem Kunden nur einwandfreie Ware liefern zu können. Umtausch wegen nicht gefallen ist ausgeschlossen.



Entwickler: Visual Concepts • Programmierung: Paul Robinson, Ben Walshaw • Grafik: Fred Wong • Sound: Mark Chosak, Yvo Zoer • Produzent (Electronic Arts): Mike Rubinelli • Original-Konzept: Sammy, J

# Viewpoint



Vor gut vierhundert Jahren haben sich die Erdlinge mit dem Volk vom Planeten Ralfredacc angelegt, Generationen später will die erstarkte

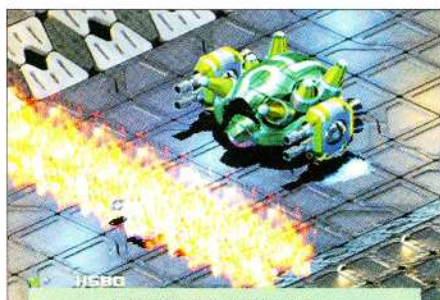
Aliens-Sippe zurückschlagen und die Menschheit auslöschen. Mit einem gigantischen Sternenschiff nähern sich die Ralfredaccs dem blauen Planeten – nur ein wagemutiger Pilot im wendigen Byupo-Gleiter kann die aggressiven Eindringlinge stoppen.

Die Originalfassung von Sammys "Viewpoint" erschien vor drei Jahren für SNKs Edelkonsole Neo-Geo. Damals hatte noch niemand etwas von gerenderter Grafik gehört, mit seinen auf 3D-getrimmten Sprites war "Viewpoint" eine Revolution. Heute ist Rendering Alltag, trotzdem nimmt das "Zaxxon"-ähnliche Diagonal-Geballere eine Sonderstellung ein: Neben sämtlichen Gegnern wurden auch Hindernisse und Untergründe gerendert – grafisch ist der Shooter noch immer ein Unikum. Wie beim Original kassiert Ihr auf Eurem Flug durch die plastische "Zaxxon"-Landschaft Sidekicks, Lenk-, Feuer- und



Drei Superwaffen führt Ihr zu Beginn mit Euch. Danach dürft Ihr nur an wenigen Stellen eine neue aufsammeln.

Shock-Wave-Raketen. Außerdem liegen Schutzschilder und Extraleben auf den Stahlböden. Doch bevor Ihr die begehrten Items einsammeln könnt, müßt Ihr Dutzende Krabbeltiere, Raumschiffe und Techno-Libellen abballern – und außerdem wartet in jedem der sechs



Löst die Feuerwand aus, sobald sich der erste Endgegner zurückbewegt!



Laut EA wurden fast alle Maschinen und Monster auf SGI-Workstations gerendert.



Panzer abballern, durch die Tore flitzen und dabei nicht vom "Ruckling" aus der Ruhe bringen lassen.

Levels ein aufgebrachter biomechanischer Riesengegner, der Euch gnadenlos unter Beschuß nimmt.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140

**Auch die Original-Fassung von "Viewpoint" auf dem Neo-Geo mußte ohne Zwei-Spieler-gleichzeitig-Modus auskommen. Zwar war auf den Verpackungs-fotos zu erkennen, daß zwei Gleiter gleichzeitig durch die Render-Landschaft flogen – doch weder das seltene Modul, noch die neue Neo-Geo-CD enthielten einen Team-Modus. Lediglich die japanische Automatenplattine lädt zwei Spieler zur Baller-Session ein.**



**RENDER-FRUST** • Die massive Balleraction von "Viewpoint" fordert Opfer: Vor Jahren ging mir ein teures Neo-Geo-Joyboard zu Bruch, beim Test der Playstation-CD hämmerte ich solange auf Martins ASCII-Board herum, bis ich mit sanfter Gewalt aus dem Testraum entfernt wurde. Dabei war mein Frust durchaus angebracht: Genau wie auf dem Neo-Geo fliegen Euch so viele Geschosse und Gegner um die Ohren, daß Ihr kaum noch etwas mitbekommt – war die geniale Original-Ballerie zumindest ansatzweise fair, so läßt Euch EA keine Chance: Ist viel auf dem Bildschirm los, geht das dezente Ruckeln in einen Einzelbild-Modus über. Gegnern und Schüssen fehlt es an kontrastreichen Farben ("Wo bin ich?" & "Wer schießt da?"), die Hintergründe sind wesentlich liebloser als im Original. Nebenbei nerven auch die Ladezeiten, die Euch nach jedem Exitus in den Schlaf wiegen wollen.



Die klassische "Viewpoint"-Optik: Diese Techno-Egel-Familie kriecht Euch vor die Nase, ...



... bevor Ihr den dritten Endgegner, eine riesige Mutanten-Biene, aufs Korn nehmt.

## VIEWPOINT™

PRESS START  
X FOR OPTIONS

<b>CODE</b> 010 201 022	
<b>HERSTELLER</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>SYSTEM</b>	PLAYSTATION
<b>ZIRKA-PREIS</b>	100 MARK
<b>ANBIETER</b>	ELECTRONIC ARTS
<b>GRAFIK</b>	60 %
<b>SOUND</b>	54 %
<b>SPIELSPASS</b>	62 %

Render-Shooter mit Techno-Sound und krassem Schwierigkeitsgrad. Grafisch enttäuschend und mit dem Joypad unspielbar.

**Andere Versionen**  
Die Import-Version des Mega-Drive-"Viewpoint" haben wir in MAN!AC 2/95 mit 54% Spielspaß bewertet.



## Pac-Panic



Mister Pac-Man schnappt nach knobelfreudigen CDi-Besitzern: Auf dem Super Nintendo noch als "Pac-Attack" veröffentlicht, hört dasselbe Spiel plötzlich auf den Namen "Pac-Panic". In einen traditionellen "Tetris"-Zylinder fallen dreigliedrige Spielsteine, die aus Mauerblöcken, Geistern und Pac-Mans bestehen. Ihr müßt die Elemente durch Links/Rechts-Kommandos



Sobald ein Pac-Man auftaucht, färben sich die Geister blau.

und geschickte Rotationen so stapeln, daß horizontale Reihen komplett mit Mauersteinen gefüllt und die Geister strategisch günstig angeordnet sind. Taucht nämlich Pac-Man auf, färben sich die Gespenster blau, und die Grinsekugel huscht zähnefletschend zwischen den Mauer-Elementen herum, bis es nicht mehr weitergeht. Ihr wählt aus dem Normal- und Puzzle-Modus sowie einer Zwei-Spieler-Variante. Spielerisch ist "Pac-Panic" ein harmloser, aber netter Zeitvertreib, der Reaktions- und Tüftel-Elemente geschickt kombiniert. *mg*

**HERSTELLER** NAMCO

**SYSTEM** CDI

**ZIRKA-PREIS** 80 MARK

**GRAFIK** 38 %

**SOUND** 32 %

**SPIELSPASS** **64 %**

Sympathische Geschicklichkeitsgrübele im "Tetris"-Format: Pac-Man und seine Lieblingsgespenster stapeln hoch.

### Andere Versionen

Die Super-Nintendo-Fassung hört auf den Namen "Pac-Attack" und wurde in MANIAC 6/94 mit 65% Spielspaß getestet.

## PGA Tour 96



Die unendliche Geschichte: EA Sports lädt bereits zum fünften Mega-Drive-Golf und wird nicht müde, das ausgereifte Spielkonzept mit immer neuen Feinheiten anzureichern. Diesmal hat man sich dem Schlagvorgang gewidmet und das bewährte Doppelklick-Prinzip durch den Triple-Klick ersetzt. Die Ballkontrolle ist jetzt dank dem "Waggle" noch feiner und sollte



Der zentrale Schwung-Kreis ist eines der neuen 96er-Features

bei Golf-Profis große Zustimmung erfahren. Präsentation und Grafik wirken professionell, seriös und liebevoll – auf Grafik-Gags à la "World Masters Golf" wurde jedoch verzichtet. Dafür sieht das Standbild-3D eindrucksvoller als je zuvor aus und vermittelt ein hautnahes Live-Gefühl. Im Gegenzug hat man die acht Kurse der letztjährigen Version ("PGA Tour Golf 3") auf drei 18-Loch-Parcours gestutzt. PGA-Freaks freuen sich über die wenigen, wenn auch sinnvollen Updates, der Rest vergnügt sich mit einem der Vorgänger. *mg*

**HERSTELLER** ELECTRONIC ARTS

**SYSTEM** MEGA DRIVE

**ZIRKA-PREIS** 110 MARK

**GRAFIK** 69 %

**SOUND** 31 %

**SPIELSPASS** **85 %**

Routinierte Serien-Fortsetzung mit schmuckem Grafik-Update, aber wenigen interessanten neuen Features.

### Andere Versionen

Die Playstation-Fassung wurde in MANIAC 1/96 mit 80% Spielspaß getestet. Eine Super-Nintendo-Umsetzung erscheint über THQ in diesen Tagen.

Saturn • Playstation • Gameverleih

Händleranfragen erwünscht

# VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Cooler Preise

Auszüge aus unserer Preisliste

Super NES			Saturn			PSX			Multimediasshops Berlin		
									Hier könnt Ihr alle Spiele auch leihen		
Breath of Fire 2	US	139	Black Fire	US	119	Chaos Control	Dt	95	<b>3 DO</b>		
Bombberman 3	Dt	109	FIFA Soccer	Dt	99	FIFA Soccer 96	Dt	99	<b>Jaguar</b>		
Chrono Trigger	US	144	F 1 Live Information	Jp	129	Lone Soldier	Dt	95	Jaguar mit Spiel	GV	199
Final Fight 3	US	139	Golden Axe of Duell	Jp	129	Loaded	US	119	Alien vs Predator	GV	99
Front Mission 2	Jp	aAnfr	Hang On GP 95	Jp	129	NHL Hockey 96	Dt	99	Ultra Vortex	PV	129
FIFA Soccer '96	Dt	109	Layer Section	Jp	129	PGA Tour Golf 96	Dt	99	Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Killer Instinct	DV	129	Minnesota Pool Billard	US	109	Primal Rage	Dt	99	Braindead 13 CD	US	109
Mechwarrior 2	Dt	109	Military Commander	Jp	155	Panzer General	Dt	99	Formula 1 Racing CD	US	109
NHL Hockey 96	Dt	109	NBA JAM TE	Dt	99	Ridge Racer Revolution	Jp	129	Highlander CD	US	109
NBA Live '96	Dt	109	NHL Hockey 96	Dt	99	Road Rash	Dt	99	<b>PC-CD ROM</b>		
Super Turrican 2	Dt	99	Primal Rage	Dt	99	Shell Shock	Dt	89	alle 96er EA Sporttitel je	Dt	89
Secret of Evermore	Dt	119	Panzer General	Dt	99	Striker	Dt	99	Bleifuss	Dt	49
Secret of Mana 2	US	139	Sim City 2000	US	119	Toshinden 2	Jp, aAnfr	105	F1 Pole Position	Dt	89
Super Mario RPG	Jp	aAnfr	SEGA Rally	US	129	Tekken	Dt	99	F1 Grand Prix 2	Dt	89
Theme Park	Dt	109	Theme Park	Dt	99	Twisted Metal	Dt	99	Tek War	US	89
Urban Strike	Dt	119	Thunderhawk II	Dt	99	Thunderhawk 2	Dt	99	Stonekeep-Dt erst im Jan.	US	99
Überraschungsspiel	Dt	139	Toshinden	Jp	129	Viewpoint	Dt	99	TFX Eurofighter	Dt	89
Waterworld	Dt	109	Viewpoint	Dt	99	Wing Commander 3	US	119	Warcraft 2	Dt	89
Weapon Lord	Dt	129	Wing Arms	US	119	Zoop	Dt	99		Dt	89
WWF Wrestlingmania	Dt	119	Action Replay m. Backup	Dt	99	RGB Kabel	39				
Gebrauchtspele schon	ab	19	Infrarot Controller - 2mal	US	109	Universal Umbau-alles spielt	39				
Action Replay 3	Dt	99	gebr. Saturn Geräte	ab	579						

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28.

Ladenpreise können abweichen!

Besucht unsere Läden in Berlin: Prenzlauer Berg Hans-Otto-Str. 28 • Marzahn Marzahn Promenade 47

Wir haben ca. 800 Gebrauchtspele am Lager. Bitte telefonisch erfragen. Versandkosten 8 DM + 3 DM Zahlkarte. Ab 300 DM Versandkostenfrei.



# Lone Soldier



Erledigt den Alien-Söldner aus der Distanz: Hüpfen die Gegner auf Tuchfühlung, sind sie schwer zu treffen.



Während die Konsolenwelt rücksichtslos auf menschliche Spielfiguren feuert, müssen sich deutschen Spieler mit Aliens und Robotern abgeben: Wie schon im Fall von "Probotector" wurden auch in "Lone Soldier" alle menschlichen Protagonisten gegen abstrakte Figuren ausgetauscht. Diesmal haben es Joypad-Söldner mit den "Varinians" zu tun, die unsere Erde zur Uran-Plantage umfunktionieren wollen.

Für ein Cyborg-Geballer ist die Perspektive ungewöhnlich: Ihr blickt Eurem Blechsoldaten über die Schulter, die 3D-Levels wurden aus texturüberzogenen Polygonen zusammengesetzt. Euer Krieger lässt sich in acht Richtungen drehen, die digitale Kampera schwenkt jedoch nicht mit. Mit Eurem Kampfpoter



Knatternde MGs im Flammenmeer: Mit der Uzi durchlöchert Ihr Benzinfässer, für Hütten, Bäume, Panzer und Türme nehmt Ihr die Panzerfaust zur Hand.

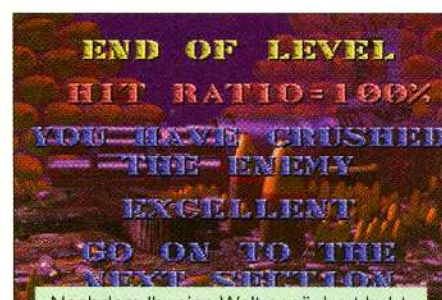
schreitet Ihr durch den Dschungel, einen Canyon, die Hinterhöfe einer Stadt und den Alien-Stützpunkt. Jede der vier Welten teilt sich in zehn Levels, die Ihr der Reihe nach von Alien-Soldaten, speerwerfenden Humanoiden und Kampfhunden säubert. Feige Gegner verschanzen sich im Bunker oder sitzen hinter dem Steuerpult eines Panzers oder Hubschraubers. Auf Flüssen düsen Schnellboote mit MGs an Euch vorbei, Landungsgruppen legen mit Amphibien-

fahrzeugen an und stürmen den Strand. Glücklicherweise seid auch Ihr gut gerüstet: Eure Uzi muß nicht nachgeladen werden, Panzerfäuste, MG's, Flammenwerfer und Handgranaten findet Ihr am Wegrand. Auf Eure Vorgesetzten könnt Ihr Euch verlassen: Ein Versorgungsflugzeug wirft Kisten mit Extraleben und Bonusenergie ab. Wer Erbarmen zeigt, bekommt den Abspann nie zu Gesicht: Laßt Ihr zuviele Aliens am Leben, müßt Ihr den aktuellen Level wiederholen. oe

**Wer seine kostbaren Panzerfäuste nicht an die Mittelgegner verpulvern will, dem verrät MAN!AC einen Trick: Steht Euch ein Panzer im Weg, rennt im Zick-Zack-Kurs auf ihn zu und stellt Euch unter seine Kanone (unten). Nun kann er Euch nicht mehr treffen, und Ihr erledigt das Schlachtschiff mit der Uzi.**



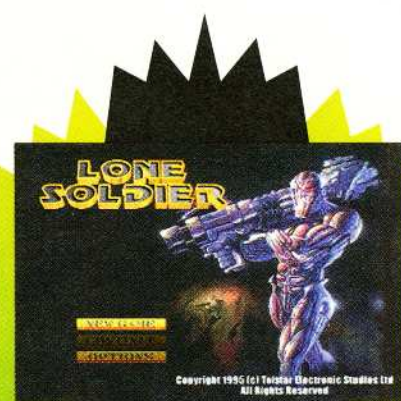
**BACK TO THE ROOTS** • Schon in den 80ern war ich ein Fan stupider Söldnerspiele: "Lone Soldier" hat sich seit dem C-64-"Stallone" kaum weiterentwickelt. Nur die Polygonwelt ist neu. Ihr pirscht die gradlinigen Levels entlang und mähst die anstürmenden Feinde verächtlich nieder. Die Gegner sind sauber animiert, Grafikblitzer wie in "Ridge Racer" gibt es nicht. Leider läßt sich Euer Roboter im Nahkampf nur ungenau steuern: Da der Kerl in Steuerkreuzrichtung marschiert, ballert Ihr an schräg stehenden Feinden vorbei. Wer die Aliens jedoch von weitem ins Visier nimmt, hat keine Probleme. Während die Feinde wie Roboter aussehen, schreien sie doch wie Menschen: Die Digi-Sounds runden die rabiate Schlacht ab. Auf Dauer kann "Lone Soldier" nicht motivieren, als gelegentliche Schlacht zum Abreagieren ist das Geballer momentan unübertroffen.



Nachdem Ihr eine Welt gesäubert habt, dürft Ihr auf Memory-Card Euren Spielstand speichern.



In der Stadt weicht Ihr den Garben der Geschütze aus, im Canyon balanciert Ihr auf einem Baumstamm über die Schlucht.



ab  
16  
Jahren

HERSTELLER	TELSTAR
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI

GRAFIK	68 %
SOUND	73 %

SPIELSPASS

**55%**

Geschmeidige 3D-Söldner ballern sich durch einfallslose und geradlinige Levels. Für den kleinen Choleriker...

**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.



# Phantasy Star 4



Die "Phantasy Star"-Helden rüsten zum letzten Gefecht. Oberfiesling Dark Force hat die alte Welt zerlegt, auch in der Gegenwart sorgen seine Schergen für Trubel: Der Schwarzmagier Zio unterjocht Euren Heimatplaneten, eine Störung im interplanetaren Kontroll-Satelliten produziert bizarre Monsterhorden. Eure maximal fünfköpfige Heldentruppe tippelt aus klassischer Vogelperspektive über eine

Landkarte, in Städten und Dungeons zeigt ein vergrößerter Maßstab mehr Details. Die unsichtbaren Monstertrups kreuzen wie in den Vorgängern zufällig Euren Weg, der Kampfbildschirm zeigt wie der zweite Teil Monster und Helden: Eure Charaktere stürmen mit gezückter Waffe auf die Gegner zu oder werfen den Monstern Zaubersprüche an die Matschbirne. Gewitzte Helden kombinieren ihre Sprüche zu brachialen Technique-Kombos. *rb*



Einkaufsummel: Ihr rüstet Euch zum Kampf (rechts).



**FURIÖSES FINALE** • Die detailarme Oberwelt ist im Vergleich zu "Phantasy Star 3" enttäuschend, dafür fesseln effektgespickte Gefechte und eine geniale Geschichte. Der Oskar für das beste Charakterdesign ist dem Titel sicher, das riesige Spielareal beschäftigt Euch für Wochen: Kaum habt Ihr die jüngste Inkarnation von Darkforce erledigt, düst Ihr zum nächsten Planeten. Fans der Sega-Reihe sind wunschlos glücklich: Ausgewogene Präsentation, liebevolles Design und viel Innovation machen den vierten Teil zum würdigen Finale.

**Menüs und Charakterstatus werden als Fenster eingeblendet und mit Charakterportraits verziert, wichtige Szenen verwöhnen Euch mit stimmungsvollen Standbildsequenzen.**



## Andere Versionen

Den ausführlichen Import-Test findet Ihr in MAN!AC 4/95. Die Episoden 2 und 3 erschienen für das Mega Drive, das Original-"Phantasy Star" gibt's nur für das Master System.

## Ladenlokal

45131

**Essen**

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

# GAMESTORE

*Spieland durchs Leben*

## Ladenlokal

40211

**Düsseldorf**

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

## SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	599,-	Rayman dt.	99,90
Pad	59,90	Raiden dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	99,90
Mouse	59,90	Striker 96 dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestling dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	vorb.
Air Combat dt.	89,90	Lemmings 3D dt.	89,90
Resident Evil dt.	99,90	Tohshinden dt.	89,90
Krazy Ivan dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Panzer General dt.	89,90	Wipeout dt.	99,90
Destruction Derby dt.	99,90	X-COM dt.	99,90
Discworld dt.	89,90	PGA Tour Golf dt.	99,90
Lone Soldier dt.	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Theme Park dt.	99,90	Goal Storm dt.	99,90
Loaded dt.	99,90	FIFA 96 dt.	99,90
Ridge Racer dt.	99,90	Warhawk dt.	89,90

## SATURN

Saturn dt.	auf Lager
Adapter für US / JP	59,90
Action Replay	89,90
Pad	39,90
Digital Pinball dt.	99,90
Bug dt.	109,90
V.Fighter 2 dt.	vorb.
Sega Rally	vorb.
Panzerdragoon dt.	109,90
Thunderhawk 2	99,90
Myst dt.	99,90
Mystery Mansion	129,90
Sega Rally dt.	vorb.
Virtual Racing dt.	99,90
Shinobi dt.	99,90
Rayman dt.	99,90
NHL All Stars dt.	99,90
FIFA 96 dt.	vorb.
Victory Boxing dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90

## 3 DO

Goldstar 3DO dt.	749,-
11th Hour	119,90
Creature Shock	119,90
Cyberia	vorb.
Dragonlore	vorb.
FIFA Soccer	99,90
Flying Nightmare	109,90
Gex	69,90
Killing Time	99,90
NHL 96	vorb.
PGA 96	vorb.
Panzergeneral	109,90
Syndicate	69,90
Spacehulk	109,90
Slam 'n Jam	119,90
W. Commander 3	109,90
Absolute Zero	109,90
Bladeforce	109,90
6 Button Pad	69,90

## SUPER NINTENDO

Action Replay 3 dt.	89,90	Adapter US-Spiele	39,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90	Battletech us.	vorb.
Batman Forever dt.	79,90	Bomberman 3 dt.	119,90
Breath of Fire us.	139,90	NHL 96 dt.	109,90
Breath of Fire 2 us.	vorb.	Megaman x2 dt.	119,90
7th Saga 2 us.	vorb.	Marioworld 2 dt.	109,90
Chrono Trigger us.	139,90	NBA Jam t.e. dt.	79,90
Crazy Chase dt.	99,90	NBA Live 96	109,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90	Fifa Soccer 96	109,90
Demolition Man dt.	119,90	Shadowrun dt.	109,90
Earthbound us.	139,90	Supers. Soc. 2 dt.	129,90
Castlevania 2 dt.	139,90	Secret Everm. dt.	119,90
Final Fantasy 3 us.	149,90	Turrican 2 Pal	79,90
Feverpitch Soccer dt.	109,90	Theme Park dt.	109,90
Hagane dt.	109,90	Uni Rally dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90	Weapon Lord	129,90
Jungle Strike dt.	99,90	Pimalrage dt.	119,90
Killer Instinct Pal / us.	139,90	Cool Spot 2 us.	vorb.
King Arthur us.	129,90	6 Spieler Adapter	59,90
Lufia 2 us.	vorb.	Umbau 60Hz	99,90

## NEU NEU NEU NEU NEU NEU

Der absolute Wahnsinn  
sofort lieferbar! - in Farbe!

Die aktuellen Ausgaben von Sony Magazine und Saturn Magazine inkl. Demo CD. Jeden Monat neu! (engl. Ausgaben)

SONY MAGAZINE inkl. DEMO CD nur 24,90 DM

SATURN MAGAZINE inkl. DEMO CD nur 24,90 DM

Weitere Infos bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen hierzu unter Fax-Nr. 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM.

Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht (Fax 0201 / 777225)

**0201 / 777235**

Natürlich führen wir auch weiterhin Spiele für:

- SEGA MEGA DRIVE
- SEGA CD u. 32X
- NEO GEO CD
- JAGUAR u. CD
- PC CD-ROM



Produzent: Jan Lindner • Design: Ron Bolinger, Scott Hazel • Programmierung: Glen Merriman, Bob Pendleton • Grafik: Sara Farr, Cecile Rader, Kim La Cava, Daniel Bourbonnais • Sound: Joan Crixell

# Deathkeep



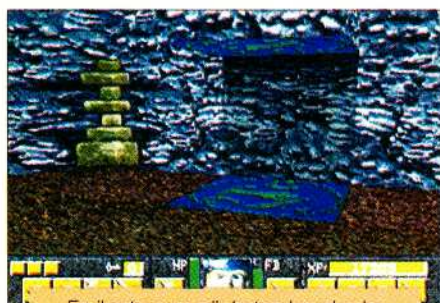
Während sich japanische Rollenspieldesigner über ausgeklügelte Fantasy-Welten das Hirn zermartern, verläßt sich SSI mit dem "Slayer"-Nachfolger "Deathkeep" auf altbackenes 3D-Gemetzel. Die magere Hintergrundgeschichte erzählt von der Auferstehung eines fiesen Nekromanten: Kaum ist der Totenbeschwörer aus seinem Grab im hohen Norden gekrabbelt, bezieht er eine düstere Zitadelle und vertreibt das ansässige Zwergen-volk. Auf Weisung eines magischen Amuletts reist Ihr in den Norden und erkundet das monsterüberlaufene 3D-Gewölbe. Die Charakterwahl entscheidet über den Ausgang des Kreuzzugs und bestimmt Eure Fähigkeiten: Der kraftstrotzende Zwerg schlägt sich axt-schwingend durchs Verlies, die Elfen schmeißen den Monstern Zaubersprüche wie den "Fireball" oder "Magic Missile" um die Ohren. Entgegen den zufällig generierten "Slayer"-Dungeons wurden die "Deathkeep"-Verliese von Designern konstruiert und diesmal hat das Monster-



Den mickrigen Goblin kennt Ihr schon aus "Slayer": Die Monsteroptik wurden kaum überarbeitet, dafür sind die Texturen detaillierter und Euer Laufschrift flüssiger.

schlachten auch ein Ziel: Ihr müßt drei magische Steine aufstöbern und den Nekromanten erledigen. Wie im Vorgänger latscht Euer Held durch mit Texturen verputzte Echtzeit-Korridore, ver-einzelte Räume wurden mit 2D-Möbiliar eingerichtet. Acht Monstersprites zeigen jede Kreatur aus unterschiedlichen

Blickwinkeln, "Slayer"-Veteranen kennen viele Gegner bereits aus dem Vorgänger. Wieder kloppen Eure Widersacher in Echtzeit drauflos, entgegen RPG-üblichen Rundenprügeleien sind die "Deathkeep"-Gefechte actionorientiert: Euer Charakter kramt eine Waffe aus dem Ausrüstungsmenü oder entscheidet sich für einen Zauberspruch, attackiert wird per Knopfdruck. Bis Ihr zum nächsten Schlag ausholen dürft, wird die Waffe mit einem Raster markiert. *rb*



Freikarte zum nächsten Level oder Todesfalle? Am anderen Ende wartet ein Teleporter mit dem gleichen Symbol.



Ihr schlittert über Glatteis: Trifft Euch ein Monster, setzt Euer Charakter zur schmerzhaften Rutschpartie an.

**KNOCHENTROCKEN** • In "Slayer" amüsierte das Monsterschlachten noch: Trotz dicker Staubschicht motivierte die 3D-Hatz, Helden-Trimmen und Zufallsgenerator verliehen den Verließen einen nostalgischen Charme. Im Nachfolger wollte man dem Metzelpinzip Spiel-tiefe verleihen. Meine Diagnose: Versuch gescheitert, Spielreiz verschwunden. Zum Spiel mit Hintergrund fehlt das abwechslungsreiche Design: Rätsel gibt's genauso wenig wie Gesprächspartner, die müde Story geht im Monsterschlachten unter. Für ein Rollenspiel ist der Titel zu hohl, durch die Action-Prüfung rasselt "Death-keep" wegen mieser Kontrollen und chaotischem Monster-Gerangel. Zeitgerechtes Automapping fehlt genauso wie eine allgegenwärtige Speicherfunktion: Komfort wird kleingeschrieben. Die einzigen Bonuspunkte sind flotte Grafik und schummrige Fantasy-Flair in AD&D-Tradition.



Rastplätze erkennt Ihr an kunstvollen Bodenornamenten: Ihr sortiert Ausrüstung und kuriert Eure Wunden.



Resümee: Wer einen Level hinter sich läßt, studiert auf dem folgenden Bildschirm seine Metzel-Quoten.



HERSTELLER	SSI
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	MINDSCAPE

GRAFIK	70 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS	54 %
------------	------

Müder "Slayer"-Nachfolger ohne Zufalls-Dungeons: Mäßig spannende Monsterhatz durch kahle 3D-Gemäuer.

## Andere Versionen

Der Vorgänger "Slayer" für das 3DO wurde in MAN!AC 9/95 mit 71% Spielspaß getestet. "Deathkeep"-Umsetzungen sind derzeit keine geplant.



**Produzent:** Brain Schorr & Dan Llewellyn •  
**Design:** Jeff Brown & Bill Anderson • **Pro-**  
**grammierung:** Colin Lewis & Doug Wedel •  
**Grafik:** Gerilyn Wilhelm, u.a. • **Sound:** Orca  
 Games

## Izzy's Olympic Quest



Das Sega-Gehüpfle spielt sich deutlich flotter als auf dem Super Nintendo: Das größte Ruckeln wurde beseitigt, Izzy reagiert auf Eure Kommandos ohne Verzögerung. Am einfallslosen Level-Design haben die Entwickler jedoch nichts geändert. *oe*

HERSTELLER	U.S. GOLD
ZIRKA-PREIS	120 MARK
GRAFIK	69 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	62 %

#### Andere Versionen

Die Super-Nintendo-Version bewerteten wir in MANIAC 1/96 mit 60% Spielspaß.

**Entwickler:** Sculptured Software

## NBA Jam T.E.



Gleiches Recht für alle: Als letzte Fassung trudelt "NBA Jam" für den Saturn ein, spielerisch, optisch und akustisch ist's mit der Playstation-Umsetzung identisch. Es bleibt das beste Action-Basketball, nutzt jedoch die 32-Bit-Power keinesfalls aus. *mg*

HERSTELLER	ACCLAIM
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	60 %
SOUND	62 %
SPIELSPASS	87 %

#### Andere Versionen

Test der Playstation-Fassung in Ausgabe 11/95 (87% Spielspaß).

**Entwickler:** Hookstone

## Zoop



Die Nintendo-Fassung von "Zoop" unterscheidet sich erwartungsgemäß nicht von der Mega-Drive-Adaption. Der Sound klingt etwas voluminöser, Grafik und Spielablauf sind identisch. Gute Geschicklichkeitsgrübeleien, preiswert & spannend. *mg*

HERSTELLER	VIACOM
ZIRKA-PREIS	70 MARK
GRAFIK	26 %
SOUND	44 %
SPIELSPASS	64 %

#### Andere Versionen

Test der Mega-Drive-Fassung in MANIAC 12/95 (64%). 32-Bit-Umsetzungen folgen.

**Entwickler:** Warp, San-Ei-Shobo, J

## Trip'd



Nach einem Jahr Import-Dasein erscheint "Trip'd" offiziell: Der "Tetris/Columns"-Verschnitt spielt sich ordentlich, läßt maximal zwei Personen an den Zylinder und bietet solide Computergegner. Wer hat noch nicht, wer will noch mal? *mg*

HERSTELLER	PANASONIC
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	35 %
SOUND	42 %
SPIELSPASS	66 %

#### Andere Versionen

Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

# 0521/64234 M.C. Game 0521/64234

### SUPER NINTENDO:

Addams Family Values	DV	79,95
Aero the Acrobat 2	DV	59,95
Air Cavalry	US	99,95
Asterix & Obelix	PV	119,95
Bass Master Classic	US	119,95
Batman Forever	PV	119,95
Big Sky Trooper	PV	119,95
Blackhawk	PV	59,95
Brainlord	US	69,95
Breath of Fire	US	129,95
Captain Commando	DV	49,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilisation	US	129,95
Demolition Man	PV	109,95
Donkey Kong Country 2	DV	129,95
Dragon View	US	89,95
Eye of the Beholder	US	69,95
FIFA Soccer	DV	109,95
Final Fantasy II	US	129,95
Final Fantasy III	US	139,95
Front Mission	JP	149,95
Ghoul Patrol	PV	49,95
Hagane	PV	59,95
Illusion of Time	DV	109,95
Int. Superstar Soccer Del.	DV	129,95
Jungle Strike	DV	89,95
Justice League	DV	69,95
Killer Instinct (mit CD)	PV	129,95
King Arthur	US	129,95
Lemmings 2	DV	49,95
Lord of Darkness	US	89,95
Madden 96	DV	99,95
Mario Baslers Feverpitch	DV	109,95
Mechwarrior 3050	PV	109,95
Megaman 7	DV	99,95
NBA Give'n'Go	DV	129,95
NBA Live '96	DV	99,95
NHL 96	DV	99,95
Obitus	US	79,95
Phantom 2040	DV	69,95
Primal Rage	DV	119,95

### Robotrek

Romance o.t. 3 Kingd. IV	US	139,95
Secret of Evermore	DV	119,95
Secret of Evermore	US	119,95
Secret of the Stars	US	119,95
Smash Tennis	DV	49,95
Soccer Kid	DV	49,95
Soccer Shootout	DV	119,95
Soulblazer (dt. Texte)	DV	119,95
Sports illust. Footb. & Bsb.	US	89,95
Star Trek - Deep Space	US	109,95
Super Mario 2: Yoshi's Is.	DV	109,95

### Super Bomberman 2

Super Bomberman 2	DV	69,95
Super Punch Out	DV	99,95
Super Turrican 2	DV	99,95
Syndicate	PV	59,95

### Tecmo Super Baseball

Tecmo Super Baseball	US	99,95
Tetris & Dr. Mario	DV	89,95
Tetris 2	US	119,95

### Theme Park

Theme Park	DV	119,95
Top Gear 3000	DV	109,95
Unirally	DV	109,95

### Urban Strike

Urban Strike	DV	109,95
Weapon Lord	DV	109,95
Weapon Lord	US	89,95

### Wild Guns

Wild Guns	DV	119,95
Wizardry V	US	79,95
Zero Kamikaze Squirrel	DV	59,95

### Zoop

Zoop	US	99,95
------	----	-------

### MEGA DRIVE:

Alien Soldier	DV	79,95
Batman Forever	PV	99,95
Camix Zone	DV	119,95
Demolition Man	DV	99,95
Die Schlümpfe	DV	109,95
Dragons Revenge	DV	99,95
Exo Squad	US	109,95
FIFA Soccer 96	DV	89,95
Foreman for Real	DV	99,95
Justice League	DV	49,95

### Light Crusader (dt. Texte)

Light Crusader (dt. Texte)	DV	119,95
Madden 96	DV	99,95

### Mario Basler Feverpitch

Mario Basler Feverpitch	DV	109,95
Marsupilami	DV	99,95

### Mega Man - Wily Wars

Mega Man - Wily Wars	DV	119,95
Micro Machines 2	DV	89,95

### Micro Machines 96

Micro Machines 96	DV	109,95
NBA Live 96	DV	99,95

### NHL 96

NHL 96	DV	99,95
Pac Panic	DV	69,95

### Pete Sampras Tennis 96

Pete Sampras Tennis 96	DV	109,95
Phantasy Star IV	DV	129,95

### Psycho Pinball

Psycho Pinball	DV	79,95
Shadowrun	US	89,95

### Skeleton Krew

Skeleton Krew	DV	109,95
Sonic Compilation	DV	119,95

### Spirou

Spirou	DV	109,95
Star Trek - Deep Space	US	109,95

### Story of Thor

Story of Thor	DV	119,95
Street Racer	DV	109,95

### Striker

Striker	DV	59,95
Syndicate	DV	49,95

### Theme Park

Theme Park	DV	109,95
Top Gear 2	US	119,95

### Vectorman

Vectorman	PV	99,95
Wayne Gretzky Hockey	DV	109,95

### X-Men 2

X-Men 2	DV	99,95
---------	----	-------

### SEGA SATURN:

#### Sega Saturn Konsole

Sega Saturn Konsole	DV	619,95
Bug!	DV	109,95

#### Clockwork Knight 2

Clockwork Knight 2	DV	89,95
Digital Pinball	DV	109,95

#### Fifa Soccer 96

Fifa Soccer 96	DV	89,95
Hi-Octane	DV	89,95

#### Mansion of Hidden Souls

Mansion of Hidden Souls	DV	109,95
Myst	DV	89,95

#### NHL All Star Hockey

NHL All Star Hockey	DV	89,95
Pebble Beach Golf	DV	89,95

#### Rayman

Rayman	DV	89,95
Revolution X	DV	89,95

#### Sega Rally

Sega Rally	DV	89,95
Shellshock	DV	89,95

#### Shinobi X

Shinobi X	DV	89,95
Street Fighter Movie	DV	109,95

#### Theme Park

Theme Park	DV	89,95
Thunderhawk	DV	89,95

#### Virtua Cop

Virtua Cop	DV	139,95
Victory Boxing	DV	89,95

#### Virtua Fighter Remix

Virtua Fighter Remix	DV	89,95
World Series Baseball	DV	89,95

#### X-Men

X-Men	US	89,95
Bug!	US	99,95

#### Corpse Killer

Corpse Killer	JP	119,95
F1 Live Information	JP	119,95

#### Galaxy Fight

Galaxy Fight	JP	99,95
King of Boxing	JP	99,95

#### Layer Section (Ray Force)

Layer Section (Ray Force)	JP	119,95
---------------------------	----	--------

#### Minnesota Fats Pool

Minnesota Fats Pool	US	119,95
---------------------	----	--------

#### Sim City 2000

Sim City 2000	US	119,95
---------------	----	--------

#### Tha Shin Den "S"

Tha Shin Den "S"	JP	119,95
------------------	----	--------

#### Virtua Hang On 95

Virtua Hang On 95	JP	109,95
-------------------	----	--------

#### Virtua Racing

Virtua Racing	US	109,95
---------------	----	--------

#### Wing Arms

Wing Arms	JP	119,95
-----------	----	--------

#### World Adv. Military Com JP

World Adv. Military Com JP	JP	149,95
----------------------------	----	--------

#### In the Hunt

In the Hunt	JP	139,95
-------------	----	--------

#### Battle Arena Toshinden

Battle Arena Toshinden	DV	89,95
------------------------	----	-------

#### Casper

Casper	DV	99,95
--------	----	-------

#### Cyber Sled

Cyber Sled	DV	89,95
------------	----	-------

#### Destruction Derby

Destruction Derby	DV	99,95
-------------------	----	-------

#### Discworld

Discworld	DV	89,95
-----------	----	-------

#### Extreme Games

Extreme Games	DV	89,95
---------------	----	-------

#### FIFA Soccer 96

FIFA Soccer 96	DV	89,95
----------------	----	-------

#### Jumping Flash

Jumping Flash	DV	89,95
---------------	----	-------

#### Hi-Octane

Hi-Octane	DV	89,95
-----------	----	-------

#### Kileak the Blood

Kileak the Blood	DV	89,95
------------------	----	-------

#### Loaded

Loaded	DV	89,95
--------	----	-------

#### Madden 96

Madden 96	DV	89,95
-----------	----	-------

#### NBA Jam T.E.

NBA Jam T.E.	DV	89,95
--------------	----	-------

#### NFL Quarterback Club

NFL Quarterback Club	DV	89,95
----------------------	----	-------

#### Novastorm

Novastorm	DV	89,95
-----------	----	-------

#### PGA Tour Golf 96

PGA Tour Golf 96	DV	89,95
------------------	----	-------

#### Philosoma

Philosoma	DV	89,95
-----------	----	-------

#### R



Entwickler: SNK, J • Produzent: E. Kawasaki

# Samurai Shodown 3



Keine Lust gehabt? Die Sprites sehen ordentlich aus und bewegen sich fließend, doch im Hintergrund geht im Gegensatz zum Vorgänger gar nix mehr ab.

**Mit roter Farbe haben die Automatendesigner auch diesmal nicht gespart. Doch genau wie bei den beiden Vorgängern, müßt Ihr bei den Heimversionen auf Modul und CD auf den exzessiven Rot-Genuß verzichten. Es sei denn, Ihr kennt den entsprechenden Cheat, mit dem Ihr die rote Farbe zurück-bringt. Bei der Automatenfassung läßt sich die "Brutalität" übrigens in drei Stufen regulieren!**



Schön, daß die SNK-Designer immer wieder neue Spielideen haben: Kurz vor dem Weihnachtsfest ließen sich weder "Fatal Fury 6" noch "King of Fighters 2001" in der Spielhalle blicken – dafür ging der neueste "Samurai Shodown"-Automat in die Produktion.

Jeweils zwei der zwölf selektierbaren Spielfiguren stehen sich auf einem Fantasy-Schauplatz gegenüber und müssen sich eins auf die Nase hauen – endlich mal was Neues! Dabei greifen die beiden nicht nur auf ein

Repertoire von Schlägen und Tritten zurück, sie wirbeln sogar mit scharfen Messern und Schwertern herum – einzigartig. Ein besonders gewitzter Charakter, Shizumaru Hisame, hat seinen tödlichen Regenschirm dabei, während Galford und Nakoruru auf ihre Haustiere vertrauen – auch dies haben wir nie zuvor gesehen.

Im Ernst: Die neuen Spielfeatures des dritten Teils erschöpfen sich in einer Handvoll frischer Kämpfer und der Möglichkeit, sich vor Kampfbeginn zwischen zwei Stilen zu entscheiden. Je nachdem, ob Ihr offensiv oder defensiv prügeln wollt, ändern sich

**JETZT REICHT'S** • "Hat noch jemand Lust, die Backgrounds zu zeichnen?", "Nö, laß uns ein paar Nebel-effekte einbauen, dann können wir's uns sparen!" – das haben die Grafiker wohl gedacht, als sie mit den Sprites des neuesten "Samurai"-Teils fertig waren. Die Hintergründe haben an Tiefenwirkung verloren, sind teilweise nur vierfarbig und durchweg langweilig. Nur selten bewegen sich ein paar gähnende Männlein durchs Bild, die sich gleich wieder aus dem Staub machen. An der blendenden Spielbarkeit konnten die Designer freilich nix vermurksen: Die Steuerung ist "Street Fighter"-logisch und kann diesmal sogar modifiziert werden, dafür fehlt Sympathieträger Gen An, der mit seiner Stahlkrallen so schön schlitzten konnte. Alles in allem ein enttäuschender Nachfolger, der sich nicht ganz so perfekt spielt und deutlich schlechter aussieht als Teil 2.



Sobald sich der zweite Energiebalken vollständig aufgeladen hat, könnt Ihr eine Super-Attacke ausführen.



Rinnerei, das Mädel rechts, kann eine Eispfütze auf den Boden zaubern, an der Ihr festfriert.



Mit Amakusa (rechts im Bild) ist der Endgegner des letzten Samurai-Wettbewerbs anwählbar.



Muskelprotz Gaira Caffein trifft Ihr vor seinem gemütlichen Tempel.



HERSTELLER	SNK
SYSTEM	NEO-GEO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	M&B

GRAFIK	72 %
SOUND	70 %

**SPIELSPASS**

**83 %**

Grafisch total enttäuschende Fortsetzung des Vorzeige-Prüglers. Auch spielerisch schlechter als der zweite Teil.

die Special-Moves, von denen mindestens vier zur Verfügung stehen. Ansonsten wie gehabt: Im Eifer des Gefechts verliert Ihr Eure Waffe, lest eine Malzeit vom Boden auf oder ladet Eure Energie zur Super-Kombo auf. *ak*

Die Automatenversion erhielten wir von NOVA, Hamburg.

Andere Versionen

"Samurai Shodown 2" für das Neo-Geo haben wir in MAN!AC 2/95 mit 88% Spielspaß bewertet. Eine "Samurai Shodown"-Umsetzung für den Saturn ist ebenfalls geplant.



Entwickler: Black Pearl Software, USA • Produzent: Steve Ryno • Programmierung: Matthew C. Harmon • Design: Dan Burke, Steve Burke, Todd Tomlinson, Matthew C. Harmon, Shaun Tsai Eric Elliot & Luke Anderson • Grafik: Steve Burke, Shaun Tsai, Allan Ditzig, Eric Elliot u.a. • Sound: Phil Crescenzo

# The Mask



Jedem Kinohit sein Videospiel: Besessen von Loki, dem nordischen Gott des Bösen, hüpfst Ihr durch Müllhalden, Sparkassen, Knastgänge und Abwasserkanäle. Jeder Level ist aus Räumen zusammengesetzt, die durch Fahrstühle, Löcher im Boden, Luftschächte und Türen miteinander verbunden sind. Auf dem Weg zum Ausgang trachten Euch miese Schläger, Messerstecher und sogar der wahnsinnige Wecker aus dem

Film nach der Energie. Doch mit Euren Leinwand-erprobten Handschuh-, Wirbel- und Holzhammer-Attacken knüpelt Ihr die Fieslinge in den Boden. Am Ende jedes Levels stellt sich eine polternde Höllenmaschine, eine schießwütige Oma oder der Verbrecherfürst Dorian selbst zum Duell. Hat Euch einer der Grobiane ordentlich die Visage poliert, müßt Ihr nicht unbedingt am Levelanfang beginnen: In jeder Welt ist ein gelber Hut versteckt, der Euch als nützlicher Rücksetzpunkt dient. oe



Jetzt bloß nicht den Kopf verlieren: Die alte Vermieterin Mrs. Peenman zückt ihre Schrotflinte.

Andere Versionen — Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.



**WIEDERHOLUNGSFEHLER** • Die Maske hat mich überrascht: Dem Filmhelden wurde ein witziges Jump'n'Run mit sauberer Kollisionsabfrage, fairen Gegnern und pixelgenauer Steuerung auf den Leib geschneidert. Das flüssige Scrolling kennt kein Ruckeln, die Extras sind geschickt verteilt. Die Hintergrundmusik dudelt stupide vor sich hin, geht Euch aber glücklicherweise nicht auf die Nerven. Nur an Abwechslung mangelt es: Nach den ersten zwei Levels kennt Ihr alle Elemente und spult je nach Situation das passende Programm ab.

mbit 16

3D 6 Jahren

**HERSTELLER** BLACK PEARL  
**SYSTEM** SUPER NES  
**ZIRKA-PREIS** 130 MARK  
**ANBIETER** ACCLAIM

**GRAFIK** 68 %  
**SOUND** 59 %

**SPIELSPASS**

**67%**

Sauber programmiertes Labyrinth-Jump'n'Run mit Ulk-Grafik, jedoch eintönigem Spieldesign.

**Fans des gleichnamigen Films werden sich freuen: Die schönsten Fratzen der Maske haben die Entwickler in das Spiel übernommen.**



SHOP INNSBRUCK  
ANDECHSSTR. 85 / 6020 (GREIF - CENTER)  
Tel.: 0512 / 39 26 26

## funware

SHOP WIEN  
LINDENGASSE 28 / 1070 (M.HILF-STR.)  
Tel.: 0222 / 52 22 3 66

Playstation	MegaDrive	SuperNintendo	Saturn	3DO	Jaguar	PC-CDROM
DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH	DEUTSCH
3D Lemmings 699 ÖS	Alien Soldier 648 ÖS	Do.Kg.Country2 998 ÖS	Bug! 899 ÖS	Alone i.t.Dark 858 ÖS	Aircars 888 ÖS	Air Power av 738 ÖS
Ace Combat 699 ÖS	Castlv.t.n.Gen. 399 ÖS	Int.S.Soccer Del. 998 ÖS	Daytona USA 899 ÖS	Blade Force 918 ÖS	Ascendancy dv 798 ÖS	Battle Isle 3 dv 699 ÖS
Dem. Derby 799 ÖS	Comic Zone 878 ÖS	Killer Instinct 999 ÖS	Digital Pinball 738 ÖS	FIFA Soccer 948 ÖS	Bubsy 2 698 ÖS	C.&Conquer dv 798 ÖS
Discworld 799 ÖS	FIFA Soccer 96 898 ÖS	Starwing 2 n.b.	Fifa Soccer 96 n.b.	Hell 698 ÖS	CD Battlemorph 838 ÖS	C.&Conquer av 699 ÖS
Krazy Ivan 699 ÖS	NHL Hockey 96 898 ÖS	Su.Ma.Land 2 998 ÖS	Mother Base 899 ÖS	Lost Eden n.b.	CD Dem.Man 898 ÖS	Crusader N.R. dv 699 ÖS
Philosoma 699 ÖS	Pitfall 699 ÖS	Vampires Kiss 1098 ÖS	Myst 899 ÖS	Magic Carpet n.b.	CD Highlander 888 ÖS	Empire II av 728 ÖS
Ridge Racer 699 ÖS	Sonic & Knuk. 848 ÖS	FIFA Soccer 96 n.b.	NHL Hockey 96 n.b.	N.f.Speed 898 ÖS	Fade to Black dv 749 ÖS	Mechwarrior 2 da 718 ÖS
Street Fighter 798 ÖS	Theme Park 958 ÖS	NHL Hockey 96 n.b.	NHL All Hockey n.b.	NHL Hky 96 n.b.	Club Dr.Racing 598 ÖS	Need for Speed dv 699 ÖS
Tekken 899 ÖS	Earthw.Jim2 n.b.	Earthworm Jim 2 n.b.	Panzer Dragoon 899 ÖS	P.B.Golf Links 798 ÖS	Dragon 898 ÖS	NHL Hockey 96 dv 699 ÖS
Toshinden 699 ÖS	Vectorman n.b.	Cool Spot 2 n.b.	Peb. Beach Golf 828 ÖS	PGA Golf 96 n.b.	Hammerhead 998 ÖS	Simon Sorcerer 2 dv 708 ÖS
Twisted Metal 699 ÖS		Theme Park 899 ÖS	Robotica n.b.	Pow.Kingdom 668 ÖS	Hoover Strike 878 ÖS	St.Tr.Omnipedia av 938 ÖS
Viewpoint 799 ÖS	<b>Rollenspiel</b>		Sega Rally n.b.	Road Rash 918 ÖS	Iron Soldier 888 ÖS	US Navy F.Gold dv 749 ÖS
War Hawk 699 ÖS	Light Crusader dv 878 ÖS	Dracula X av 878 ÖS	Streelfighter 828 ÖS	Theme Park 958 ÖS	Kasumi Ninja 998 ÖS	Warlords 2 Del. av 648 ÖS
Wipe Out 799 ÖS	Phantasy Star4av1498 ÖS	Mega Man 7 av 1018 ÖS	Theme Park n.b.	Virtuoso 699 ÖS	Space Wars 888 ÖS	Magic Carpet 2 dv 699 ÖS
	Soleil dv 898 ÖS	NHL Hockey 96 1078 ÖS	Virtua Cop n.b.	W.Comm. 3 958 ÖS	Star Raiders 1048 ÖS	Werewolf vs C. da 688 ÖS
	Shining Force 2 898 ÖS	Ogre Tactics av n.b.	Vitua Cup Tennis n.b.	Starfighter n.b.	Syndicate 798 ÖS	Apache Longbow dv 668 ÖS
	Story of Thor dv 1048 ÖS	Weapon Lord av 999 ÖS	Victory Goal 828 ÖS	Foes of Ali n.b.	Theme Park 898 ÖS	Ultima 7 Coll. da 268 ÖS
		<b>Rollenspiel</b>	Virtual Hydlide 828 ÖS	<b>IMPORT</b>	T.A. Football 698 ÖS	System Shok dv 268 ÖS
		Alcahest av n.b.		"D" 1058 ÖS	Ultra Vortex 1148 ÖS	Heroes o. M&M us 738 ÖS
		Chron.Trigger av 1368 ÖS	<b>IMPORT</b>	Blade Force av 999 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	<b>NEU</b>
		Earthbound av 998 ÖS	Bug 1 av 678 ÖS	Creature Shock av 838 ÖS	Wh.Men can't j. 1068 ÖS	Elder Scr.2 dv 759 ÖS
		Front Mission av n.b.	NBA Jam T. E.av 868 ÖS	Deadalus Enc. av 1148 ÖS	Catbox n.b.	Grand Prix 2 dv 798 ÖS
		King Arthur av 1049 ÖS	Rayman av 968 ÖS	Flying Nightm. av 898 ÖS	CD ROM&B.L. 2798 ÖS	Lands of Lore 2 dv n.b.
		Robo Trek av 965 ÖS	Shanghai av 618 ÖS	Killing Time av 999 ÖS	Control Pad 368 ÖS	Lucas Arts Arch. 708 ÖS
		Sec.Evermore dv 998 ÖS	Shinobi Leg. av 898 ÖS	Myst av 778 ÖS	Jaguar Unit 2798 ÖS	Quake av 848 ÖS
		Secr. o.t.Stars av 1048 ÖS	Sim City2000 av 948 ÖS	Panzer Gen. av 798 ÖS	<b>Virtual Boy</b>	Rebel Assault 2 av n.b.
		Lufia 2 av n.b.	Space Hulk av 978 ÖS	Rock'n R.Rac.av 878 ÖS	<b>IMPORT</b>	Screamers dv n.b.
		Breath of Fire 2 n.b.	Virtua F. Remix jp 838 ÖS	Space Ace av 999 ÖS	Virtual Boy & Mario	StoneKeep dv n.b.
		Secret of Mana 2 n.b.	Virtua Fighter 2 n.b.	Syndicate av 898 ÖS	Tennis av 2999 ÖS	Warcraft 2 dv n.b.
						Wing Com. 4 dv n.b.
						Cybermage dv n.b.
						The Dig us n.b.

VERSAND  
ED.BODEM GASSE 8 / 6020 (TECH PARK)  
Tel.: 0512 / 36 14 41 FAX.: 0512 / 36 14 42

Express&NN Gebühr : 60,- / Bezahlung per NN / Eurocard / Visa  
Bei Bestellung - 15.00 / Lieferung in 24 h. (bei lagernden Artikel)  
Fordert unsere kostenlose Gesamtliste Winter 95 an !

Angegebene Preise sind Versandpreise, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten  
PS.: Auch wir Österreicher dürfen in diesem deutschen Heft indizierte Spiele nicht bewerben

n.b. .... Preis bei Drucklegung nicht bekannt / av,us.... amerikanische Version / dv ..... deutsche Version / da... deutsche Anleitung



Entwickler: Gray Matter, USA • Produzenten: Chris Gray, David Bright (Gray Matter), Roland Kippenhan (EA) • Design: David Bright • Programmierung: David Bright, Misho Katulic • Grafik: David Duncan, Yi Zhao, Bryce Cochrane • Sound: Marc Kerr

# Foes of Ali



Mit einem satten Linksausleger schickt Ihr Euren Kontrahenten zu Boden: Ein paar Schweiß-Spritzer bezeugen die Treffgenauigkeit Eurer Attacke.

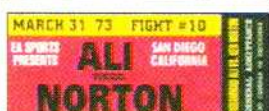


Aus der Ego-Perspektive habt Ihr den Gegner voll im Visier: Auf dem Bild landet Ihr gerade einen Nasentreffer.



Der grüne Balken gibt über die verbliebene Power des jeweiligen Boxers Auskunft

**Unten seht**  
**Ihr zehn der 17**  
**Eintrittskarten**  
**zu legendären**  
**Ali-Kämpfen, die**  
**Ihr auf Eurem**  
**3DO nachspielen**  
**könnt.**



Ungewöhnlich: Entgegen der aktuellen Electronic-Arts-Philosophie, ein Spiel für die meisten relevanten Konsolen zu adaptieren, wurde

"Foes of Ali" exklusiv fürs 3DO entwickelt. Dabei ist die Konkurrenz an Boxsimulationen gar nicht so groß, und die Zugkraft eines Muhammad Ali kann sonst niemand bieten. Dieser Tatsache bewußt, richtet EA Sports den Focus gezielt auf den größten Boxer aller Zeiten: Ihr könnt nicht nur als Ali im Ring agieren, sondern werdet auch mit der Geschichte des Megastars vertraut. Drei Spielmodi stehen zur Wahl: Im Turnier-Modus setzt Ihr das Teilnehmerfeld eigenhändig aus zehn berühmten Boxern zusammen, die entsprechend dem Real-Vorbild taktisch, kämpferisch oder provokant fighten. Der Menüpunkt "Career" steht für 17 authenti-



Freie Auswahl: Aus sage und schreibe 21 Kameraperspektiven könnt Ihr den Fight betrachten.

sche Boxkämpfe, die Ihr als Ali oder sein Herausforderer erlebt. Dabei werden die Boxer vorgestellt und ein Digi-Kommentator verrät Euch Details über den damaligen Kampfverlauf. Außerdem dürft Ihr im "Exhibition"-Modus die zehn Boxer beliebig gegeneinander antreten lassen.

Den Boxring könnt Ihr während des Kampfes aus 21 Blickwinkeln betrachten, die drei Feuerknöpfe entfalten je nach



Die drei Spielmodi im Überblick: "Tournament" mit zehn verschiedenen Kämpfern, "Exhibition" mit einem Kampf nach Wahl und "Career" mit 17 authentischen Ali-Fights.



**FEHLURTEILE** • ...gab's in letzter Zeit zu Hauf im Boxsport. Auch die Designer von "Foes of Ali" wußten nicht immer die Prioritäten richtig zu setzen. Das Drumherum und die geschichtliche Aufarbeitung des Phänomens Ali gelang hervorragend, auch die intelligenten Spielmodi sprechen für die Kreativität der Entwickler. Bis hin zu den vielen und nützlichen Optionen, die stets angenehm präsentiert werden, trifft "Foes of Ali" ins Schwarze. Leider hat man beim eigentlichen Spiel, insbesondere bei der Boxer-Animation etwas geschlumpt. Als Standbild sieht das Ganze eindrucksvoll aus, in der Bewegung fehlen jedoch ein paar Einzelbilder – und dies kommt vor allem bei den Schlägen nicht so toll rüber. Die Steuerung an sich ist durchdacht und facettenreich, doch spiegelt sich die Masse an Joypad-Kommandos selten im Kampfverlauf wieder.



**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

simultaner Steuerkreuz-Bewegung unterschiedliche Aktionen. Wer aus der Ego-Perspektive boxt, kann sogar seinen körperlichen Zustand optisch verfolgen: Nach einem harten Treffer seht Ihr den Gegner plötzlich verschwommen oder habt aufgrund einer Kopfverletzung einen rotgefärbten Bildschirm vor Euch. Via Knopfdruck kommt Ihr in diverse Untermenüs, in denen Ihr allerlei Parameter (vom "Blut"-Faktor bis zur Ringrichter- und Runden-Anzahl) einstellen dürft. *mg*



<b>HERSTELLER</b>	ELECTRONIC ARTS	
<b>SYSTEM</b>	3DO	
<b>ZIRKA-PREIS</b>	110 MARK	
<b>ANBIETER</b>	ELECTRONIC ARTS	
<b>GRAFIK</b>	66 %	
<b>SOUND</b>	59 %	

**SPIELSPASS** **69 %**  
Historisch korrekte Boxsimulation rund um Ali: Grafisch & spielerisch nicht ganz so liebevoll wie das profunde Drumherum.



# Power Rangers The Movie



Marvel-Helden regieren die Müllhalde des Prügel-Genres? Das können die Power Rangers nicht auf sich sitzen lassen: Mit einem von sechs Fightern ruckelt Ihr durch sieben spielerisch eintönige Levels. Allein oder zu zweit vermöbelt Ihr auf zwei Ebenen die anstürmenden Gegner mit drei



Trommelfeuer im Heizungskeller: Achtet bei der Kanone auf die Stacheln am Boden.

verschiedenen Schlägen und zwei Special-Moves, für die Ihr jedoch extra Ranger-Energie aufsammeln müßt. Die Gegner schlagen ungern zurück, sondern klauen Eure Energie durch bloße Berührung. In "Power Rangers" gibt's nicht viel zu sehen: Die Hintergründe sind lieblos hingeklatscht, gelegentlich fällt als Gag mal ein Bild von der Wand. Die Filmmelodien dudeln zum Schlagabtausch, dafür klingen wenigstens die Digi-Kanpferäusche realistisch. *oe*

# Power Rangers The Movie



Extra für Sega-Fans haben die Entwickler ein neues Spiel vermurkst: Ihr steuert einen von sechs Rangers (die sich nur durch ihre Farbe unterscheiden) durch sechs Levels und verfügt über ein stattliches Repertoire an Tritten, Schlägen, Würfeln und Specials. Doch zu früh gefreut, zum Ausgleich



Kuß die Wand, gnädige Frau: Die hinterlistigen Weiber versuchen Euch von hinten festzuhalten.

haben die Programmierer diesmal an Gegnern gespart: Ihr mischt in einem Level immer wieder die gleichen Schleimmonster auf oder beschäftigt Euch in einer Welt ausschließlich mit einem Gegner. Die Hintergründe sind kahl und eintönig, die Digi-Handkanten klingen kratzig. Nur wenn die Programmierer alle positiven Aspekte der beiden Versionen zu einem Spiel zusammengefaßt hätten, wären die 16-Bit-Power-Rangers erträglich geworden. *oe*

**HERSTELLER** BANDAI  
**SYSTEM** SUPER NES  
**ZIRKA-PREIS** 110 MARK

**GRAFIK** 52 %  
**SOUND** 57 %

**SPIELSPASS** 46 %

Scrollender Prügel-Trash: Vor faden Hintergründen vermöbelt Ihr die Gegner mit drei Schlägen.

#### Andere Versionen

Für das Mega Drive ist eine Variation des Prügel-Scrollers erhältlich.

**HERSTELLER** BANDAI  
**SYSTEM** MEGA DRIVE  
**ZIRKA-PREIS** 110 MARK

**GRAFIK** 50 %  
**SOUND** 56 %

**SPIELSPASS** 47 %

Prügel-Scroller mit eintönigem Level-Design und lascher Grafik. Die stattliche Schlagvielfalt kann das Modul nicht retten.

#### Andere Versionen

Für das Super Nintendo ist eine Variation des Prügel-Scrollers erhältlich.

Kostenlose  
Preisliste  
anfordern

# GAME

action  
& price  
power

## SUPER NES

Actraiser 2	dt	79.95	Sailor Moon	dt	49.00
Asterix & Obelix	dt	124.95	Aah! Real Monster	dt	59.95
Bombberman 3	dt	119.95	Aero the Akrobat 2	uk	49.95
Chrono Trigger	us	129.95	Beavis and Butt-head	dt	29.95
Cut Throat Island	dt	109.95	Bombberman 2	dt	59.95
Donald in Maui Maila	dt	119.95	Clay Mates	dt	49.95
Dracula X (16 MB)	dt	124.95	Mickey Mania	dt	49.95
Earth Worm Jim 2	dt	119.95	Parodius	dt	39.95
Fifa Soccer 96	dt	99.95	Phantom 2040	dt	39.95
Hebereke 2	dt	79.95	Rise of the Robots	dt	59.95
Hungry Dinosaurs	dt	79.95	Star Wars 3	dt	59.95
Int. Superstar Soccer	dt	109.95	Street Racer	dt	39.95
Int. Soccer Deluxe	dt	119.95	Street Racer	dt	39.95
Izzy's Quest	dt	109.95	Tiny Toon	dt	39.95
J. Madden Football 96	dt	89.95	Zoom	dt	59.95
Jungle Strike	dt	99.95			
Killer Instinct	dt	139.95			
Kirby's Ghost Trap	dt	99.95			
Lemmings 2	dt	79.95			
Lobo	dt	119.95			
Lothar Matthäus	dt	99.95			
Mario All Star Clas.	dt	64.95			
Mario World 2	dt	109.95			
Meat Boy	dt	59.95			
Mechanix 3050	dt	99.95			
Mega Man 7	dt	99.95			
Mega Man X 2	dt	99.95			
Metroid	uk	69.95			
Mickey & Minnie	dt	89.95			
Micro Machines 2	dt	119.95			
NBA Live 96	dt	99.95			
NHL Hockey 96	dt	99.95			
PGA Tour Golf 96	dt	119.95			
Pinocchio	dt	124.95			
Power Ranger 2	dt	119.95			
Prehistorik Man	dt	89.95			
Primal Rage	dt	109.95			
Revolution X	dt	109.95			
Samurai Shodown	dt	99.95			
Secret of Evermore	dt	109.95			
Shadowrun kp. dt.	dt	99.95			
Soul Blazer	dt	79.95			
Star Trek: Next Gen.	dt	109.95			
Star Trek: Deep Space	dt	119.95			
Theme Park (kp. dt.)	dt	109.95			
Tin Tin Tiki	dt	129.95			
Tiny Toon 2	dt	79.95			
Turrican 2	dt	99.95			
Unirally	dt	79.95			
Urban Strike	dt	99.95			
Waterworld	dt	99.95			
Worms	dt	109.95			

## SONDERANGEBOTE

Pinball Deluxe	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Star Trek Generation	dt	54.95
Streetfighter 2	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
USHAR Monster Truck	dt	49.95
Waterworld	dt	49.95
Zoom	dt	44.95

## SONDERANGEBOTE

John Madden 95	dt	39.95
Pac Panic	dt	39.95

## SONDERANGEBOTE

Action Replay Pro GB	dt	39.95
Game Boy Clear View	dt	9.95

## SONDERANGEBOTE

Aah! Real Monster	dt	59.95
Addams Family Values	dt	109.95
Comix Zone	dt	109.95
Cut Throat Island	dt	89.95
Donald Duck Maui Ma.	dt	109.95
Earth Worm Jim 2	dt	99.95
EXO Squad	dt	99.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Garfield	dt	104.95
Indiana Jones Gr. Ad.	dt	99.95
J. Madden Football 96	dt	89.95
Light Crusader	dt	109.95
Lothar Matthäus	dt	99.95
Marsuplami	dt	99.95
NBA Live 96	dt	89.95
NHL Hockey 96	dt	89.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Phantasy Star 4	dt	109.95
Phantom 2040	dt	59.95
Pitfall	dt	59.95
Pinball Deluxe	dt	49.95
Pinocchio	dt	59.95
Star Trek Generation	dt	54.95
Streetfighter 2	dt	59.95
Tim in Tibet	dt	59.95
USHAR Monster Truck	dt	49.95
Waterworld	dt	49.95
Zoom	dt	44.95

## SONDERANGEBOTE

Power Ranger 2	dt	119.95
Prehistorik Man	dt	89.95
Primal Rage	dt	109.95
Revolution X	dt	109.95
Samurai Shodown	dt	99.95
Secret of Evermore	dt	109.95
Shadowrun kp. dt.	dt	99.95
Soul Blazer	dt	79.95
Star Trek: Next Gen.	dt	109.95
Star Trek: Deep Space	dt	119.95
Theme Park (kp. dt.)	dt	109.95
Tin Tin Tiki	dt	129.95
Tiny Toon 2	dt	79.95
Turrican 2	dt	99.95
Unirally	dt	79.95
Urban Strike	dt	99.95
Waterworld	dt	99.95
Worms	dt	109.95

## SONDERANGEBOTE

Ballz	dt	39.95
Beavis and Butt-head	dt	39.95
Hurricanes	dt	49.95
Incredible Hulk	dt	29.95
John Madden 95	dt	39.95
Jurassic Park	dt	39.95
NHLPA Hockey '95	dt	49.95
Ottifants	dt	24.95
Rise of the Robots	dt	49.95
Winter Olympics	dt	39.95
Yogi Bear	dt	49.95

## SONDERANGEBOTE

Mega Drive 2 o. Spiel	dt	179.95
-----------------------	----	--------

## SONDERANGEBOTE

Buo	dt	109.95
Clockwork Knight	dt	79.95
Clockwork Knight 2	dt	99.95
Cyber Speedway	dt	84.95
Daytona USA	dt	109.95
Pinball	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Hebereke	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	89.95
Myst (Kompil. dt.)	dt	94.95
Mystery Mansion	dt	119.95
NBA Jam Tournament	dt	89.95
Panzer Dragoon	dt	99.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
Philosomia	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95
Real Yarnem (kp. dt.)	dt	109.95
Revolution X	dt	84.95
Robotica	dt	84.95
Sega Rally	dt	104.95
Shell Shock	dt	99.95
Shinobi X	dt	94.95
Sim City 2000	dt	99.00
Streetfighter Movie	dt	89.95
Theme Park (kp. dt.)	dt	94.95
Thunderhawk 2	dt	104.95
Victory Golf	dt	84.95
Virtua Fighter	dt	84.95
Virtua Fighter 2 Remix	dt	89.95
Virtua Fighter 2	dt	89.95
Virtua Racing	dt	89.95

## SONDERANGEBOTE

Warhawk	dt	84.95
Wipe out	dt	89.95
WWF Arcade	dt	89.95
X-Com Enemy Unknown	dt	79.95

## SONDERANGEBOTE

6 Spieler Adapter	dt	89.95
Action Replay Saturn	dt	89.95
Antennenkabel	dt	49.95
Arcade Racer Lenkrad	dt	119.95
Backup Memory Saturn	dt	89.95
Joypad Saturn	dt	39.95
Saturn+VF & Clockw.	dt	769.95
Video CD MPEG-Karte	dt	329.95
Sega Saturn o. Spiel	dt	599.95
Universal Adapter	dt	44.95
Virtua Stick Saturn	dt	79.95

## SONDERANGEBOTE

Air Combat	dt	84.95
Assault Ridge	dt	79.95
Battle A. Tashinden	dt	89.95
Cyberspeed	dt	84.95
Destruction Derby	dt	89.95
Discworld (kp. dt.)	dt	84.95
ESPN Extreme Games	dt	89.95
Fifa Soccer 96	dt	89.95
Hebereke's Popolito	dt	79.95
Hi Octane (DA)	dt	89.95
Jumping Flash	dt	79.95
Kinkadee the Blood	dt	84.95
Crazy Ivan	dt	79.95
Lemmings 3D	dt	84.95
NBA Jam Tournament	dt	84.95
Novastorm	dt	84.95
Panzer General	dt	89.95
Parodius Deluxe	dt	89.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Philosomia	dt	84.95
Primal Rage	dt	89.95
Rebel Assault	dt	89.95
Return Fire (DA)	dt	79.95
Sesame Street Numb.	dt	79.95
Shadow War of Succ.	dt	69.95
Space Hulk	dt	79.95
Syndicate (DA)	dt	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
Zhadrast	dt	64.95
Station Invasion	uk	39.95

## SONDERANGEBOTE

Alone in the Dark 2	dt	84.95
Blade Force	dt	84.95
Casper	dt	89.95
Creature Shock	dt	79.95
Cyberia	dt	89.95
Dragon Lore	dt	84.95
Driving Need f. Speed	dt	89.95
Foes of All	dt	89.95
Gridders	dt	84.95
Gridders	dt	89.95
Killing Time	dt	89.95
Lost Vikings 2	dt	89.95
Panzer General	dt	89.95
PGA Tour Golf 96	dt	89.95
Primal Rage	dt	89.95
Rebel Assault	dt	89.95
Return Fire (DA)	dt	79.95
Sesame Street Numb.	dt	79.95
Shadow War of Succ.	dt	69.95
Space Hulk	dt	79.95
Syndicate (DA)	dt	89.95
Wing Commander 3	dt	89.95
Zhadrast	dt	64.95
Station Invasion	uk	39.95

## SONDERANGEBOTE

Goldstar 3-Do+Spiel	dt	599.95
Goldstar Joypad	dt	59.95

#### Versandadresse:

GAMEEXPRESS, Fürstenriederstr. 139, 80686 München  
Ladenverkauf: Häberlstr. 26, 80337 München  
Ladenverkauf: Stadtgraben 45, 94315 Staßfurt  
(Preise können variieren)

089/580 60 55

Fax: 089/56 64 35

Versandkosten DM 7,- zzgl. NN, ab DM 250,- frei  
Unfreie- und Nachnahme Sendungen werden  
nicht angenommen. Nur solange Vorrat reicht.  
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

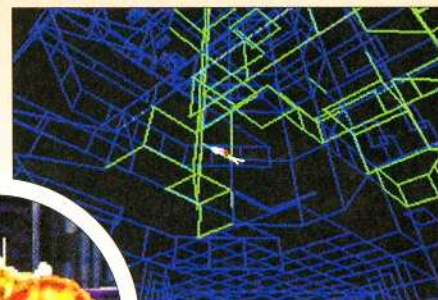


Entwickler: Any Channel, USA • Produzenten & Design: Brian Yen & Russ Pflughaupt • Programmierung: Brian Yen, Russ Pflughaupt, Nate Huang & Irene Pan • Grafik: Jeff Fohl, Kenta Williams, Justin Willow, Jane Summerhauser & Brian Yen • Sound: Kenta Williams • Titelmusik: Gitarren-Guru Jim Savitsky

# Po'ed



Eure Kopfbewegungen wurden realistisch nachempfunden: Klettert Ihr eine Leiter hoch, blickt Ihr an die Decke.

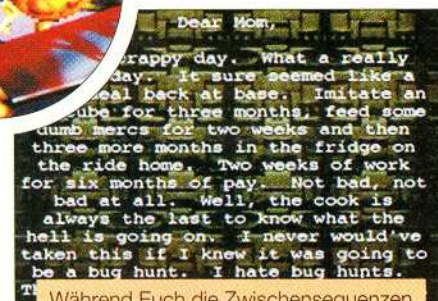


Panik in der Schiffskantine: Aliens greifen Euer Raumschiff an und entern die Brücke - Eure Kameraden werden niedergestreckt, die Eindringlinge übernehmen den Raumkreuzer. Doch in der Kombüse ist nur Platz für einen Helden: Ihr schnappt Euch die Bratpfanne von der Wand und macht Euch auf, das Schiff zurückzuerobern.

In moderner 3D-Perspektive stürmt Ihr mit Pfanne, Hackmesser, Bohrer oder Impuls-Waffe die düsteren Heizungs-schächte, Maschinenräume und Kajüten Eures Raumfrachters. Zieht Ihr Eure Siebenmeilenstiefel an, sprintet Euer Held gleich doppelt schnell. Mit "A" springt Ihr auf höher gelegene Plattformen, geht's ganze Stockwerke hoch, benutzt



Dr. Lektor würde sich freuen: Zur Erfrischung labt Ihr Euch an den Eingeweiden der Aliens.



Dear Mom, Happy day. What a really day. It sure seemed like a real back at base. Imitate an alba for three months, feed some dumb merces for two weeks and then three more months in the fridge on the ride home. Two weeks of work for six months of pay. Not bad, not bad at all. Well, the cook is always the last to know what the hell is going on. I never would've taken this if I knew it was going to be a bug hunt. I hate bug hunts.

**WWW-Piloten** finden auf dem "Any Channel"-Server (<http://www.anychannel.com>) nicht nur die Portraits der Programmierer, sondern auch die Entstehungsgeschichte von "Po'ed" und dem Entwicklerteam. Dort erfahrt Ihr auch, daß die "Any Channel"-Gründungsmitglieder Brian Yen, Irene Pan und Phil Lam die Idee zu "Po'ed" in dem Restaurant Hobies in Cupertino, CA, hatten. Ist ein traumatisches Erlebnis mit einem rabiaten Koch etwa der Ursprung der "Po'ed"-Story?

Ihr Aufzüge, Leitern oder gar einen Raketenanzug. Mit den Zeigefingertasten weicht Ihr drohenden Geschossen aus, per Tastenkombination führt Euer Held sogar einen Salto mit 180°-Drehung aus. Abscheuliche Kopffüßler und Laser-Hexen ballern aus allen Rohren, um Euch anschließend genüsslich zu verspeisen. Was die können, beherrscht Ihr auch: Um Eure Energie aufzufri-

schen, beißt Ihr herzhaft in einen frischgeschlachteten Alien-Kadaver. Außerdem helfen Euch versteckte Energie-, Munitions- und Treibstoff-Extras. Habt Ihr den Level-Ausgang in Form eines Teleporters erreicht, geht's ab in den nächsten von 25 Komplexen. Seid Ihr im Schlachtgewerbe noch ungeübt, bewahrt Euch die Speicher-Option vor Frustattacken. Auf die eingebaute Batterie dürft Ihr jederzeit zurückgreifen. Noch mehr Spaß macht das Gemetzel mit dem analogen 3DO-Joystick. oe

**AUSGEKOCHT** • "Po'ed" ist das rabiateste Schlachtfest, das unser 3DO je in den CD-Schacht bekam: Mit dem Fleischermesser metzelt Ihr die heulende Höllenbrut nieder, um anschließend die blutigen Innereien der Aliens zu verschlingen. Aber Blut beiseite: Auch die ausgereifteste 3D-Grafik der 3DO-Welt steckt in "Po'ed". Brücken und bewegliche Plattformen lassen trotz ungeheurem Rechenaufwand und flotter Grafik kein Ruckeln zu. Dafür hat die Alien-Intelligenz gelitten: Die Viecher steuern stur über ihre Plattformen und ballern plump auf Euch, wenn Ihr ins Blickfeld tretet. Außerdem ist die Sprung-Funktion nicht ausgereift: Eine höhere Ebene könnt Ihr nur mit Anlauf erklimmen. Trifft Euch im Sprung ein Schuß, werdet Ihr meilenweit weggeschleudert. Das klare Digi-Wimmern entzückt alle Metzler-Freaks, auf Musik müßt Ihr jedoch im Spiel verzichten.



Stirb, widerliche Kreatur! Während die Aliens mit Laserkanonen auf Euch ballern, werft Ihr mit Fleischermessern um Euch und teilt Backpfeifen mit der Bratpfanne aus.

**Andere Versionen**  
Keine weiteren Umsetzungen geplant.



HERSTELLER	STUDIO 3DO
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	3DO LTD.

GRAFIK	79 %
SOUND	44 %

SPIELSPASS **70%**

Blutrotes Alien-Gemetzel in 3D mit flotter Grafik, doofen, aber geschickt platzierten Aliens und kleinem Steuerungs-Manko.



# Thunderhawk 2



Ihr nehmt einen feindlichen Hubschrauber ins Visier: Wenn beide Quadrate rot aufleuchten, fliegen die Raketen automatisch ins Ziel.

Wie auf dem Mega-CD trudelt Euer Helikopter durch dreidimensionale Einsatzgebiete. Entgegen den 2D-Feinden des ersten Teils wurden Panzer und Hubschrauber aus Polygonen konstruiert und mit Texturen verkleidet. Vor der Startfreigabe bestückt Ihr Euren Chopper mit begrenzten Vorräten an wärmesuchenden Projektilen, Raketen oder Bomben und belegt das Joypad mit den gewünschten Funktionen. Ist Euch bei der Zieljustierung das Cockpitgestänge im Weg, blendet Ihr die Pilotenkanzel aus oder wechselt in die Außenperspektive. Wer sämtliche Primärziele zerstört und die Missionsvorgaben erfüllt oder das Einsatzareal verläßt, erhält ein Paßwort. Nach gescheiterten Aufträgen wird ein Reserve-Hubschrauber gestrichen. *rb*



**POLYGON-DONNER** • Angespannte Stimmung in der Redaktion: Welches "Thunderhawk" sieht besser aus? Für die Sony-Front gibt's keine Zweifel, Saturn-Robert wetzt schon die Machete. Doch bis auf den weniger verpixelten Playstation-Vorspann sind beide Versionen identisch. Wie der Saturn-Pilot düst der Sony-Flieger über eine detaillierte Polygonlandschaft mit eindrucksvollen 3D-Gegnern. Der verspätete Grafikaufbau einiger Felsmassive beeinträchtigt weder Fluggefühl noch Spielbarkeit, nur Grafikfetischisten beschwerten sich. Aufwendige Rock-Songs und abwechslungsreiche Einsatzareale entschädigen für das kleine technische Manko. Wer einen intelligenten Action-Hammer mit Langzeitmotivation sucht, kommt um "Thunderhawk" nicht herum: Zahlreiche Kampagnen mit pfiffigen Untermissionen beschäftigen Euch für Wochen. Der Action-Purist sei gewarnt: Für eine ausgelassene Ballerei ist die Steuerung zu simulationslastig. Wer nicht aufpaßt, hat schnell die Orientierung verloren.

<b>CODE</b>	<b>ab 16 Jahren</b>
<b>HERSTELLER</b>	<b>CORE</b>
<b>SYSTEM</b>	<b>PLAYSTATION</b>
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>120 MARK</b>
<b>ANBIETER</b>	<b>CENTREGOLD</b>
<b>GRAFIK</b>	<b>76 %</b>
<b>SOUND</b>	<b>72 %</b>

**SPIELSPASS**

**80%**

Donnervogel auf Playstation-Kurs: Intelligente Hubschrauber-Action in 3D, identisch zur parallel entwickelten Saturn-Version.

Andere Versionen  
"Thunderhawk 2" für den Saturn wurde in MANIAC 1/96 mit 80% Spielspaß getestet. Den Vorgänger gibt's exklusiv fürs Mega-CD.

Achtung!!! Neue Hotline  
02 34 / 1 73 02

## PRIMAL GAMES



### Sony PS-X

	jp - us	dt
Grundgerät	699,00	\$59,00
Philosoma	49,90	
Rayman us	99,90	99,90
Tekken	139,90	109,90
Ace Combat	109,90	89,90
Boxers Road	79,90	
Twinbee deluxe	99,90	
Tho Shin Den II	i. V.	
In the Hunt	109,90	
Primal Rage	119,90	
Street Fighter Zero	149,90	
XMen	149,90	
RR-Revolution	149,90	
Wipe Out		99,90
Lemmings 3D		79,90
Warhawk		89,90
Destruction Derby		99,90
Revolution X		89,90
Assault Rings		99,90
Viewpoint		109,90
Theme Park		99,90
Fifa Soccer		109,90
Panzer General		99,90
Shell Shock		99,90
Thunder Hawk II		109,90
Loader		89,90
Alien Trilogie		99,90
Defcon 5		99,90

### Sega-Saturn

	jp - us	dt
Grundgerät	699,00	599,00
Virtual Cop + Gun		139,90
Virtual Fighter II (jp)	129,90	
Sega Rally (US)	129,90	
Virtua Racing (US)	109,90	
Bug (US)	69,90	
Galactic Attack (Layer Section)	99,90	
Twinbee deluxe	99,90	
Steam Gear Mash	99,90	
Raymen	99,90	99,90
King of Boxing	99,90	
Darius Gaiden	129,90	
Galaxy Fight	109,90	
X-Men	129,90	
Night Warrior	139,90	
NBA Jam TE		99,90
Pebbles Beach Golf		99,90
Shell Shock		109,90
Thunder Hawk II		109,90
Fifa Soccer '96		109,90
Mario World II dt.		99,90
Donkey Kong Country II		139,90
Earthworm Jim II		119,90
Secret of Evermore dt.		119,90
Weapon Lord us		129,90

### S-NES

Desweiteren auf Lager  
**ZEITSCHRIFTEN, ANIMES, MANGAS, PC CD-ROM**

Schaut im Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum vorbei!

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten Versand per Nachnahme, Porto und Verpackung 10,- DM

## MEGA★STAR

**VERSAND und LADEN**

### JAGUAR

Memory Track Card 79,-  
Missile Command 3D 119,-  
Ruiner Pinball 119,-

### SUPER NINTENDO

Donkey Kong 2 134,-  
Breath of Fire 2 139,-

### SEGA SATURN

In the Hunt 129,-  
Toshinden "S" 129,-  
Virtua Cop 149,-

### SONY PLAYSTATION

X Com UFO 89,-  
Fifa Soccer 89,-  
Warhawk 89,-

### ALLE TOP NEWS

+ großes Rahmenprogramm für  
Super Nintendo  
Mega Drive  
Game Boy  
Sony Playstation  
Sega Saturn  
Jaguar + Jaguar CD Rom

### Video CD Card

für Sega Saturn 349,-  
Video CDs im Angebot

★ Versand per NN zzgl. 8,- DM (Sicherheitsbox) • ab 300,- DM frei  
Inhaber F. Pfister • Bad Säckingen

☎ (0 77 61) 5 97 42 • Fax 5 70 14

Öffnungszeiten: Mo.-Fr. 11.00-19.00  
Sa. 10.00-14.00

### Magazine

Game Fan, Edge, EGM,  
US-Konsolenhefte

Gesamtprogramm  
anfordern, bitte  
System angeben:  
Schaffhauserstr. 55  
79713 Bad Säckingen

## BESSER ALS JEDES VIDEOSPIEL

Drift Out	Autorennen	99,-
Gal's Panic	Geschick	99,-
Hot Shots Tennis	Sport	99,-
P.O.W. (SNK)	Söldnerspiel	99,-
Twin Eagle 2	Shoot'em up	899,-
Ältere Platinen schon ab 20,-		

GIG'a BYTE

Sander Straße 28

51465 Bergisch Gladbach

Telefon 02202/37609

Telefax 02202/36971

**AUTOMATENPLATINEN**



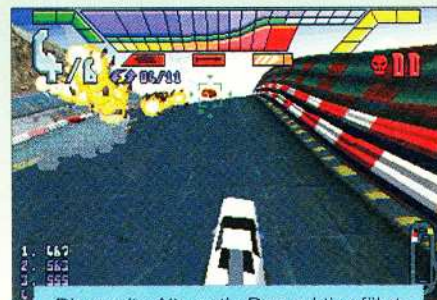
# Hi Octane



Nur für Profis: Aus der Egoperspektive fährt sich der Gleiter flotter, dafür fällt die Orientierung schwer.



Aus der Standardansicht habt Ihr den besten Überblick, außerdem bemerkt Ihr aufschließende Feinde früher.



Die zweite Alternativ-Perspektive fährt sich ähnlich wie die Standard-Wahl. Ausweichmanöver sind fast unmöglich.

**PC-Fahrer** mussten für zünftige Zwei-Spieler-Rennen ein "Hi Octane"-Update kaufen, beim Konsolen-Sled gehört die Duell-Option zur Grundausrüstung: Beide Spieler steigen ins selbe Gleitermodell, entscheiden sich für eine beliebige Strecke und brausen über geteiltem Bildschirm um die Wette. Streckenaufbau und Gleiter sind unerträglich langsam, spätestens nach dem zweiten Wettstreit laßt Ihr den Zwei-Spieler-Modus links liegen.



Mit der orientalischen Ballerei "Magic Carpet" landete Bullfrog einen PC-Hit. Bevor die teuren Teppich-Tools ungenutzt im Archiv verstauben, buddeln die Engländer die 3D-Engine zwecks Recycling wieder aus: Im Zuge der aktuellen Rennspiel-Welle entscheidet man sich für eine martialische Science-fiction-Raserei. Wie der "Wipe Out"-Kollege zwingt sich der "Hi Octane"-Fahrer in den obligatorischen Gleiter, insgesamt stehen sechs Antigrav-Vehikel mit futuristischem Design zur Auswahl: Greise Flitzer-Veteranen halten sich an den benzinsparenden Mini, heißblütige

Neuzugänge reizt der stromlinienförmige Raketengleiter. Vorsichtige Teilnehmer wählen das Allround-Modell "Brot-dose", Großfamilien starten mit dem geräumigen Wohnmobil. Wer sich zum ersten Mal in den Gleiter schwingt, verzichtet auf die stressige Meisterschaft. Anfänger wählen unter "Einzelrennen" einen von neun unterschiedlichen Kursen oder duellieren sich in der "Death Match"-Arena: Auf der geradlinigen Strecke gibts weder Start noch Ziel, statt Sekunden werden Eure Abschüsse gezählt. Habt Ihr einen Kontrahenten mit Maschinengewehr oder Lenkraketen ins Cyber-Nirvana gesprengt, läßt das Gleiter-Wrack aufgesammelte Extras zurück: Ihr stockt Euer Extrawaffen-Arsenal mit Minigun und Granaten auf oder sammelt Kanister. Gehen Euch

trotz Extrasagen Sprit oder Munition aus, nehmt Ihr die Abzweigung zur nächsten Tankstelle. Wer nicht rechtzeitig für Nachschub sorgt, wird von einer Reparaturdrone aufgelesen und verliert kostbare Zeit. Ist Euer Flitzer voll bestückt, ballert Ihr wieder aus vollen Rohren: Ihr jagt die Gegner über rutschige Gletscher, steile Abschußrampen und verwinkelte Tunnels. *rb*

**SCHROTT-PARCOURS** • Die "Magic Carpet"-Routinen verwirren den Rennfahrer mit deplazierten 360-Grad-Schlenkern. Anstatt nach einer scharfen Kurve in die falsche Richtung zu brausen, schlingert Euer Antigrav-Mobil selbst bei harmlosen Bremsmanövern. Wer gegen eine Wand manövriert, macht Bekanntschaft mit den schludrigen 3D-Routinen: Die Neuorientierung im Polygon-Chaos ist Glücks-sache. Mit schicken Metall-Texturen sehen die Playstation-Gleiter eine Spur besser aus als die nackten Saturn-Polygone, dafür schleicht der Sony-Sled nur halb so schnell. Bei massiver Konkurrenz kommt das Schnecken-Rennen fast zum Stillstand. Spielbarkeit und Präsentation sind mangelhaft, das intelligente Streckendesign rettet nur knapp vor dem Spielspaß-Aus. Leider enthielten unsere Vorab-Versionen noch keine Musik, sodaß wir auf Sound-Wertungen verzichten.



Bonustunnel: Wer die Raketenextras (die roten Würfel rechts) aufsammeln will, riskiert eine Kollision mit den Stahlpfählen und chaotische Wendemanöver.

**Andere Versionen**  
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

			<b>ab 12 Jahren</b>
<b>HERSTELLER</b>	<b>BULLFROG</b>		
<b>SYSTEM</b>	<b>SATURN</b>		
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>110 MARK</b>		
<b>ANBIETER</b>	<b>ELECTRONIC ARTS</b>		
<b>GRAFIK</b>	44 %		
<b>SOUND</b>	-		
<b>SPIELSPASS</b>	<b>54 %</b>		

Polygon-Brei: Langweilige Gleiter-Raserei mit enttäuschender Technik. Einziger Lichtblick: Durchdachter Streckenaufbau.

			<b>ab 12 Jahren</b>
<b>HERSTELLER</b>	<b>BULLFROG</b>		
<b>SYSTEM</b>	<b>PLAYSTATION</b>		
<b>ZIRKA-PREIS</b>	<b>110 MARK</b>		
<b>ANBIETER</b>	<b>ELECTRONIC ARTS</b>		
<b>GRAFIK</b>	46 %		
<b>SOUND</b>	-		
<b>SPIELSPASS</b>	<b>53 %</b>		

"Wipe Out"-Raserei mit schlechter Technik und schwammiger Steuerung: Intelligentes Strecken-Design entschädigt geringfügig.



# Big Sky Trooper



Alarm im Weltall: Eine Armada von Schleimbo-zen besetzt sämtliche Pla-neten der Big Sky-Galaxis. Ihr meldet Euch flugs bei den Sternentruppen, um der grünen Invasion entgegenzutreten. An Bord Eures Raumkreuzers "Dire Wolf" verrät Euch Computer-Hund Fido das nächste Missionsziel. Den Einsatzplane-ten erreicht Ihr jedoch nicht per Hyper-raumsprung, sondern Ihr hangelt Euch mittels "Transportrelais" von Eis- zu

Lavagestirn und säubert Orbit und Oberfläche von den Schleimschnecken. Befreit Ihr Geheimagenten oder repa-riert mysteriöse Realitätsmaschinen, gibt's eine Beförderung, nach der Aufrü-stung Eures Raumanzugs wendet Ihr Euch neuen Aufgaben zu. Um die Gala-xis für immer vom Schleim zu befreien, besiegt Ihr den ekligen Schneckenboss auf seinem Flaggschiff und errichtet auf 41 der 111 Planeten Fast-Food-Restau-rants: Die Schwabbelmonster hassen Cheesburger und fettige Pommes! *th*



Andere Versionen  
Umsetzungen sind keine geplant.



**GALAKTISCHER GÄHNER** • Die Verpackung ver-spricht eine "unendliche Anzahl von seltsamen Kreaturen" – auf den Planeten trifft Ihr jedoch nur grüne Schnecken, die Eure Motivation im Schleim ersticken. Die abwechslungsreichen Missionsziele rechtfertigen nur einen kurzen Ausflug ins Weltall, doch die langwierigen und umständlichen Rei-sen zu weit entfernten Gestirnen, zäher Spielablauf, ewiges Schwabbel-plätten und ereignislose Planetenwanderungen versetzen Euch in Schlaf-laune – die trostlose Musikkerieselung besorgt den Rest.

<b>HERSTELLER</b>	JVC
<b>SYSTEM</b>	SUPER NES
<b>ZIRKA-PREIS</b>	120 MARK
<b>ANBIETER</b>	NINTENDO
<b>GRAFIK</b>	59 %
<b>SOUND</b>	41 %
<b>SPIELSPASS</b>	<b>52 %</b>

Unendliche Weiten und trostlose Welten:  
Erschreckend langweiliges Action-Adventure  
mit Knuddel-Ambiente und Dudel-Sound.

**Lucas Arts ist**  
auf dem PC-Sek-  
tor bekannt für  
geniale Grafik-  
Abenteurer  
("Maniac Mansi-  
on", "Monkey  
Island") und fet-  
zige 3D-Schlach-  
ten ("Rebel  
Assault", "Tie-  
Fighter"), Kon-  
soleros schätzen  
die "Star Wars"-  
Trilogie und das  
rätsellastige  
Ballerspiel  
"Zombies".

## Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11  
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding  
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

### SuperNintendo

Asterix & Obelix  
Bomberman 3  
Breath of Fire 2  
Chrono Trigger  
Civilization  
Donkey Kong 2  
Donald Duck Maui Mall.  
Earthworm Jim 2  
FIFA Soccer '96  
Int. Super Star Soccer 2  
Killer Instinct  
Megaman X2  
Mario World 2  
Mechwarrior 3050  
Primal Rage  
Secret of Evermore  
Shadowrun  
StarTrek DeepSpace 9  
Super Turrican 2  
Theme Park  
Time Cop  
Waterworld  
Weapon Lord  
WWF Arcade  
Umbau 50/60 Hz

dt 139,95  
dt 109,95  
us 119,95  
us 149,95  
us 129,95  
dt 129,95  
dt 129,95  
dt 109,95  
dt 119,95  
dt 129,95  
pal 139,95  
dt 109,95  
dt 109,95  
dt 109,95  
dt/us 99,95  
dt 119,95  
dt 139,95  
dt 119,95  
dt 109,95  
dt 109,95  
dt 119,95  
dt 109,95  
dt 109,95  
us 129,95  
dt 129,95  
99,00

### MegaDrive

Comix Zone  
FIFA '96  
Light Crusader  
NHL '96  
Pete Sampras  
Psycho Pinball  
Soleil  
Sonic & Knuckles  
Syndicate  
Vectorman

### MegaCD 2 +3 Spiele

Soul Star  
Thunderhawk  
WWF Rage in Cage  
Jaguar + Cyberm.  
Burn Out  
Fight for Live  
Iron Soldier  
Pitfall  
Powerdrive Rally  
Rayman  
Space War 2000  
Supercross 3D  
Tempest 2000  
Ultra Vortek  
WhiteMan + 4 Sp. Adt  
Zool

dt 119,95  
dt 99,95  
dt 119,95  
dt 89,95  
dt 49,95  
dt 109,95  
dt 119,95  
dt 59,95  
dt 59,95  
dt 89,95  
pal 299,95  
dt 29,95  
dt 49,95  
dt 59,95  
pal 339,95  
us 109,95  
us 119,95  
us 99,95  
us 119,95  
us 109,95  
us 119,95  
us 99,95  
us 99,95  
us 69,95  
us 119,95  
us 129,95  
us 49,95

### Jaguar CD+BlueLight.

Creature Shock  
Demolition Man  
Highlander  
Hover Strike  
3DO FZ-10+Starblade  
Blade Force  
Captain Quazar  
Casper  
Flying Nightmares  
Killing Time  
NHL '96  
Space Hulk  
Star Fighter  
Wing Commander 3  
Saturn ohne Spiel  
Bug  
Clockwork Knight 2  
DEFCON 5  
Digital Pinball  
FIFA '96  
Myst  
NBA Jam T.E.  
Minnesota Pool  
Mystaria (Riglor Saga)  
Parodius  
Rayman  
SEGA Rally

dt 119,95  
dt 99,95  
dt 119,95  
dt 89,95  
dt 49,95  
dt 109,95  
dt 119,95  
dt 59,95  
dt 59,95  
dt 89,95  
pal 299,95  
dt 29,95  
dt 49,95  
dt 59,95  
pal 339,95  
us 109,95  
us 119,95  
us 99,95  
us 119,95  
us 109,95  
us 119,95  
us 99,95  
us 99,95  
us 69,95  
us 119,95  
us 129,95  
us 49,95

299,95  
us 109,95  
us 109,95  
us 109,95  
us 109,95  
dt 649,95  
dt 99,95  
us 99,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
us 94,95  
dt 649,95  
dt 89,95  
dt 79,95  
us 109,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 109,95  
dt 109,95  
us 109,95  
us 119,95  
dt 99,95  
dt 89,95  
us 99,95

### PlayStation

Sim City 2000  
Thempark  
VirtuaCop + Gun  
Virtua Fighter 2  
Virtua Racing  
Action Replay  
Adapter us/jp/dt  
PlayStation  
Air Combat  
Destruction Derby  
Disk World  
Externe Games  
FIFA '96  
H Octane  
Loaded  
Lone Soldier  
NBA Jam T.E.  
Primal Rage  
Parodius  
Ridge Racer  
Road Rash  
Shockwave Assault  
Tekken  
Twisted Metal  
UFO (alles in deutschl)  
View Point  
Warhawk  
Wing Commander 3 (Jan)  
Wipe Out

us 109,95  
dt 99,95  
us 139,95  
us 99,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 49,95  
dt 599,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 89,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
pal 99,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 109,95  
dt 99,95  
dt 99,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 89,95  
dt 99,95  
dt 99,95

Multitap 2 (VierSp. Adt.)  
60 Hz taugl. Adapter  
...und viele andere Titel auf Anfrage. Druckfehler, Lieferterminverschiebungen und Preisänderungen vorbehalten. Versand: Vorkasse 5 DM Porto. NN 9 DM Porto+NN. Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag verschickt. Wir hatten nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile.

das haut den stärksten Weihnachtsmann um.  
**VirtuaFighter II 99,95**  
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin, Nähe Hermannplatz  
Ladenöffnungszeiten: Mo. - Sa. von 10.00 - 22.00

030-627 09 154





Produzent: Jeff Troutman • Design: Jeff Troutman, Brian Babendererde, Jarod Pranno & Paul Hellier • Programmierung: Paul Hellier & Patrick Costello (SN); Joe Hellesen, Roman Scharnberg, Dave Roberts, Joe Chang u.a. (MD) • Grafik: Brian Babendererde, Jarod Pranno & Charles Oines • Sound: Burke Treischmann & Matt Scott

# Phantom 2040



Am Seil bleibt Ihr heil: Hängt Euch an den Vorsprung und ballert dem gewaltigen Roboter seinen Greifarm ab.



Plausch im Phantom-Cave: Sprecht Ihr einen Kollegen an, wird zum Kommunikations-Bildschirm umgeblendet.



Um das Raumschiff zu besiegen, ballert Ihr abwechselnd von der oberen und unteren Plattform auf den Widersacher.

**Die Zwischensequenzen sind auf dem Mega Drive deutlich aufwendiger: Während die Nintendo-Version Euch die Geschichte nur in Stichpunkten erzählt, trumpft die Sega-Variante mit Animationen und Text auf.**



Das Phantom geht mit der Zeit: Während der Bastei-Held in seinen Taschenbuch-Abenteuern die Bewohner des Dschungels rettet, um seinen Feierabend in einer muffigen Totenschädelhöhle zu verbringen, besinnt er sich im Jahr 2040 auf den technischen Fortschritt. Seinen Phantom-Cave hat er in einem stillgelegten Bahnhof aufgeschlagen und bis zum Rand mit Hi-Tech vollgestopft. Dort beginnt Euer Abenteuer: Die finsternen Schergen des "Maximum Inc."-Syndicats führen Übles im Schilde. Um hinter die dubiosen Machenschaften der Mieslinge zu kommen, klickt Ihr im Cave auf die Übersichtskarte. Von hier aus gelangt Ihr in



Luftbrücke Anno 2040: In schwindelerregender Höhe hüpft Phantom von Gleiter zu Gleiter.

die elf Industriezonen, Häfen und Todesdistrikte, die Ihr fast alle von Anfang an betreten könnt. Um der Handlung zu folgen, klickt Ihr Euch jedoch immer zur aktuellen Lokalität: Ihr beginnt in der Universität, wo die erste Extrawaffe auf Euch wartet. Ihr steuert das Phantom aus der Seitenperspektive durch Plattform-Labyrinth und aktiviert per Knopfdruck Laser, Bumerang oder eine andere von elf Waffen,

die Ihr im Laufe des Abenteuers sammelt. Mit Eurem Magnetseil schwingt Ihr Euch an Decken und Rohren entlang, Verbandskästen heilen Eure Wunden, und Munitionskisten füllen Eure Waffenenergie auf. Habt Ihr alle Kugeln verballert, vermöbelt Ihr die Feinde mit Handkantenwirbeln und harten Kicks. Aus allen Richtungen stampfen per Zufall grimmige Roboter und Soldaten auf Euch zu, die Euch nach ihrem Ableben Bonus-Energie vererben. Schalter öffnen Euch die Tür zu versteckten Extraleben und Waffen, brüchige Stege fordern Euer Sprung-Timing. Am Ende jedes Abschnitts wartet ein gigantischer Wächter, den Ihr mit Dauerfeuer und Ausweichmanövern in die Knie zwingt. Habt Ihr ein Kapitel der Story bewältigt, speichert Ihr via Paßwort Euren Spielstand. *oe*



**PHANTOM 08/15** • In der Flut von Superhelden-Hüpfereien behauptet sich das Phantom durch seine Adventure-Elemente und der geschickt inszenierten Story. Ihr entdeckt geheime Gänge und Bonusräume, die Euch zwar keine Punkte, zumindest aber Energie bringen, die Ihr beim Durchforsten einbüßt. Leider sind einige Kreuzfeuer-Stellen und Fallen auch von Joypad-Hexern nicht ohne Energieverlust zu meistern. Während die plumpen Gegner per Zufall den Bildschirm betreten (& Euch ziemlich auf die Nerven gehen), verfolgen die Endgegner findige wie faire Taktiken. Die Mega-Drive-Version verwöhnt Euch mit mehr Special-FX als der Nintendo-Kollege, beide Versionen kommen jedoch ab vier Gegnern samt Schüssen ins Ruckeln. Die eintönigen Hintergrundmelodien dudeln vor sich hin, stören aber nicht weiter. Phantom-Fans wagen ein Probespiel.



Mühsames Speichern: Das Paßwort quält Euch mit 48 Zeichen.

**MBIT** 16 **D** **CODE** 010 201 022 **ab** 12 Jahren

**HERSTELLER** VIACOM  
**SYSTEM** SUPER NES  
**ZIRKA-PREIS** 130 MARK  
**ANBIETER** CIC

**GRAFIK** 68 %  
**SOUND** 61 %

**SPIELSPASS** **63 %**

Flinkes Superhelden-Jump'n'Shoot mit Adventure-Einflüssen, sauberer Steuerung und herben Ruckeleinlagen.



Im Dschungel begegnet Ihr nur selten einem Feind. Dafür stellt Ihr Euer Timing-Talent bei ausgiebigen Kletterpartien unter Beweis.

**MBIT** 16 **D** **CODE** 010 201 022 **ab** 12 Jahren

**HERSTELLER** VIACOM  
**SYSTEM** MEGA DRIVE  
**ZIRKA-PREIS** 130 MARK  
**ANBIETER** CIC

**GRAFIK** 70 %  
**SOUND** 61 %

**SPIELSPASS** **63 %**

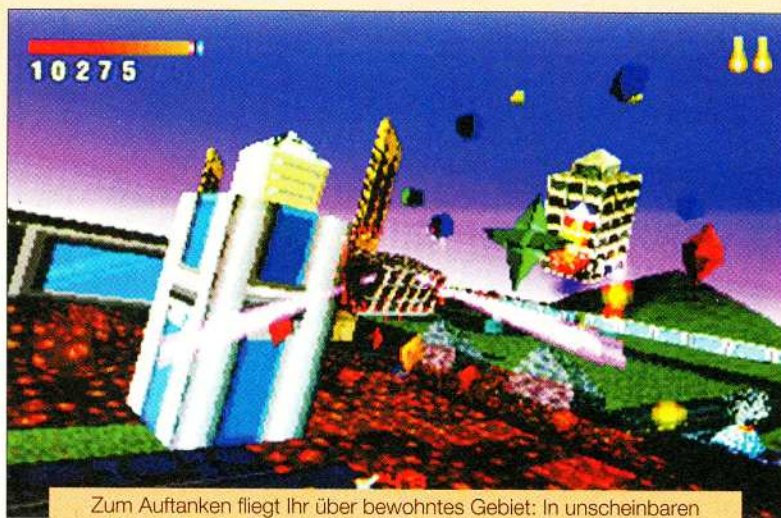
Die Mega-Drive-Version bietet mehr Special-FX, ist jedoch spielerisch & inhaltlich mit der Nintendo-Version identisch.

Andere Versionen — "Phantom 2040" wird für den Game Gear umgesetzt.



Entwickler: Fednet, USA • Produzent: Rich Shane • Programmierung: Tim Parry & Andrew Hutchings • Grafik: Mark Potente, Dave Colledge & TOD • Musik: John Avery • Sound: John Avery & Rhubarb Productions

# Star Fighter



Zum Auftanken fliegt Ihr über bewohntes Gebiet: In unscheinbaren Häusern verstecken sich Energie-Container und Munitionskisten.



3DO-Piloten, legt die Gurte an und stellt das Rauchen ein: Als Neuling bei der "Fednet Space Force" schwingt Ihr Euch in das Cockpit eines Star Fighters und stellt Eure Luftüberlegenheit in 60 Missionen unter Beweis. Ihr steuert Euren Jäger aus der Satelliten-Perspektive, Außen-, Seiten- oder Cockpit-Ansicht und ballert mit Laser und "Fire and Forget"-Raketen auf Bunker, Geschütze, Abfangjäger und Satellitenanlagen. Habt Ihr ein Ziel zerstört, erscheint ein Container mit Extra-Waffen oder Bonusenergie, den Ihr mit bloßem Durchfliegen einsammelt. Euer Flugzeug gleitet von allein vorwärts, soll's etwas schneller gehen, schaltet Ihr den Nachbrenner zu. Mit der eingebauten Karte findet Ihr Euch jederzeit im Gelände zurecht und überprüft die bevorstehenden Missionsziele. Habt Ihr alle Feinde eingeäschert, düst Ihr zurück zum Mutterschiff: Trefft Ihr nicht den Landeschacht, waren alle Mühen vergebens. *ae*



Aus vier verschiedenen Perspektiven verfolgt Ihr Euren Jäger.



**HERR DER LÜFTE** • Endlich mal ein Action-Flugsimulator fürs 3DO, der sich auf die wichtigen Funktionen konzentriert: Alle Feuerknöpfe sind nur einmal belegt, die Bildschirmanzeigen simpel gehalten. So könnt Ihr Euch locker aufs Ballern und Manövrieren konzentrieren. Die Missionen sind fair und steigern angenehm langsam den Schwierigkeitsgrad, die detailreiche wie flotte Grafik läßt mich Polygonen wie "Flying Nightmares" schnell vergessen. Dank der großzügig verteilten Extras könnt Ihr Euch jederzeit in sichere Gebiete zurückziehen und auftanken – auch Anfänger haben in höheren Missionen eine Chance. Nur zwei Tatsachen kritisieren ich an "Star Fighter": Euer Flieger verändert bei jedem Treffer seine Flugbahn, so daß Ihr im Kugelhagel kaum noch zielen könnt – in der Stadt oder beim Anflug auf das Mutterschiff kann Euch schon ein kleiner Kratzer das Leben kosten. Außerdem machen die Winzgegner den Kampf unübersichtlich: Im verwinkelten Gebirge überfliegt Ihr Feinde mehrmals, ohne sie zu entdecken.

**HERSTELLER** STUDIO 3DO

**SYSTEM** 3DO

**ZIRKA-PREIS** 120 MARK

**ANBIETER** STUDIO 3DO

**GRAFIK** 77 %

**SOUND** 74 %

**SPIELSPASS** 70%

**ab 12 Jahren**

**Action-betonter Flugsimulator mit fixer wie bunter Grafik, einfacher Steuerung und kleinen Kratzern im Design.**

Andere Versionen – Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

## MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Sony
Action Replay Pro 89,-	Operation Logic B. us 29,90	Asterix u. Obelix 59,90	Battle Ar. Toshinden 82,-
Adapter US / PAL 39,90	Pac-Attack 79,90	Batman Forever 56,90	Cuthroat Island 92,-
Controller Pad Sup.P. 39,90	Pac Man 2 79,90	BC Kid 2 56,90	Destruction Derby 95,-
Sprint Pad transparent 34,90	Page Master 79,90	Crash Dummies 39,90	Discworld 84,90
6-Player Adapter - umschaltbar 52,90	Pinocchio 129,-	Donkey Kong Land 60,90	Extreme Games 84,90
Asterix 99,-	Porky Pig's H.H. 119,-	Dr. Mario d. A. 49,90	Fifa Soccer 96 89,90
Big Sky Trooper 109,-	Secret of Evermore + Spielberater 106,90	Earth Worm Jim FI-Race 4 Player 59,90	Firestorm: Thunderh. 84,90
Batman Forever 119,-	Shootout Soccer 109,-	Golf Classic 57,90	Galactic Attack 85,90
Beauty and the Beast 99,-	Sim City d. A. 49,90	Judge Dredd 56,90	Hi Octane 89,90
Chessmaster 64,90	Skyblazer 49,90	Jungle Strike 59,90	J. Madden Football 89,90
Clayfighter 49,90	Stargate 129,-	Kirbys Dreamland 2 60,90	Jupiter Strike 84,90
Demolition Man 114,-	Star Trek - Deep S.Nin 119,-	Mario Land 3 59,90	Jumping Flash 82,-
Donkey Kong 2 132,90	Star Trek T.N.G. 109,-	Mega Man 4 55,90	Kileak The Blood 85,-
Dr. Franken 49,90	Super BC Kid 114,-	Mario Mouse V 59,90	Krazy Ivan 85,90
Dschungelbuch 99,-	Super Bomberman 2 99,-	NHL-Hockey 95 62,90	Lemmings 3D 85,-
Earth Worm Jim II 119,-	Super Bomberman 3 114,-	Pac in Time 49,90	NBA-Jam Tourna. 88,90
Fifa Soccer 96 109,-	Super Ghouls'n Ghosts 49,90	Page Master 49,90	NHL Hockey 96 89,90
Foreman R.A. Boxing 119,-	Super Hockey 49,90	Pinball Dreams 49,90	Novastorm 84,90
Hagane 114,-	Super Mario Allstars 69,90	Pinocchio 59,90	Parodius de Lux 85,90
Harleys H.Advent. us 39,90	Super Mario Kart Cla. 69,90	Stargate 59,90	PGA-Tour Golf 96 89,90
Hurricanes 49,90	Super Mario Paint Cla. 69,90	Streelfighter 2 59,90	Power Serve 89,90
Illusions of Time 109,-	Super Mario World 2 106,90	Super Probotector 2 59,90	Primal Rage 85,90
Intern.Superst. Soccer 124,-	Super Punch Out 109,-	Tetris 2 39,90	Raiden Proj. 85,-
J. Madden Football 109,-	Super Turrican 2 129,-	True Lies 56,90	Raymann 85,90
Jordan Adventure 109,-	Tetris 2 106,90	Wario Blast 59,90	Ridge Racer 92,-
Judge Dredd 129,-	Theme Park 119,-	WWF-Raw 44,90	Road Rash 89,90
Jungle Strike 109,-	Unirally 109,-	Yogi Bear 59,90	Shell Shock 74,90
Jurassic Park II 99,-	Warlock 109,-	Zelda 59,90	Shockwave Assault 89,90
Kid Clown I.Cr.Chase 109,-	Waterworlds 109,-		Street Fighter T.M. 88,90
King of Dragons 94,90	Wolverine 109,-		Striker 96 96,90
Lawnmower Man 49,90	World Masters Golf 104,-		Thekken 102,-
Lost Vikings 79,90	WWF-Raw 79,90		Theme Park 89,90
Madden '95 109,-	WWF-Wrestlemania 119,-		Total NBA 95,-
Marios' Time M/C 79,90	Yogi Bär 49,90		True Pinball 89,90
Mechwarrior 3050 106,-			Viewpoint 89,90
Megaman X2 119,-			War Hawk 85,-
Megaman 7 109,-			Wing Commander III 100,90
Megarobot Golf us 29,90			Wipe out 95,-
Micro Machine 79,90			Worms 89,90
Mighty M. Power R. 119,-			WWF-Wrestle Mania 89,90
NBA-LIVE 96 109,-			X-Com (UFO) 82,90
NHL 96 109,-			
Operation Logic Bomb 39,90			

**MEGA TRADE GmbH Versand & Gameshop**  
**Ekkehardstr. 16a 78224 Singen**  
**Tel: 07731/66634 Fax: 07731/64521**  
 Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

## Flying Arts

**NEU - Telefon 0208 / 855612 - NEU**  
 Mail-Order: ROX@OUTBREAK.GUN.DE oder Outbreak BBS 02129/959143  
 An- und Verkauf von Gebrauchtspielen unter: 0 56 71 / 27 83  
 BTX: Flying Arts#, Demnächst auch im Internet

Sony PlayStation:	SEGA Saturn:
Grundgerät dt. 579,- DM	Grundgerät dt 599,- DM
mit Spiel nach Wahl 669,- DM	Grundgerät jp + us 699,- DM
Grundgerät us + jp 699,- DM	mit einem Spiel 799,- DM
mit Spiel nach Wahl 799,- DM	Universal-Adapter 69,- DM
RGB-Kabel 49,- DM	Action Replay 99,- DM
<b>SoftwareDt:</b>	<b>Software Dt:</b>
Viewpoint 99,- DM	Fifa Soccer 96 99,- DM
Extreme Sports 89,- DM	Thunderhawk 2 99,- DM
Konami Goalstorm 89,- DM	Mysteria 99,- DM
Fifa Soccer 96 89,- DM	SEGA Rally 99,- DM
Panzer General 109,- DM	Virtua Fighter 2 99,- DM
Tekken 99,- DM	Virtua Cop, incl. Gun 139,- DM
X-Com 99,- DM	<b>Software Import:</b>
Disc World, kompl. dt 89,- DM	Adv. Military Commander 159,- DM
Krazy Ivan 99,- DM	X-Men, jp 129,- DM
Warhawk 89,- DM	Saturn Demo CD 49,- DM
Twisted Metal 89,- DM	Virtua Fighter 2 us 129,- DM
Total NBA 89,- DM	SEGA Rally us 119,- DM
NBA in the Zone 99,- DM	Virtua Cop incl. Gun us 149,- DM
Loaded 99,- DM	Darius Gaiden jp 119,- DM
Lone Soldier dt + engl. 99,- DM	Gun Bird jp 119,- DM
Total NBA 99,- DM	Hatrick Hero 95 jp 119,- DM
Alien Trilogy 99,- DM	Night Warriors jp 129,- DM
<b>Software Import:</b>	In the Hunt jp 119,- DM
Namco Museum Vol. 2 139,- DM	Street Fighter Zero jp 129,- DM
Ridge Racer 2 139,- DM	<b>SNES Software:</b>
Project Overkill us 119,- DM	Donkey Kong 2, dt. 129,- DM
Homed Owl jp, incl. Gun 169,- DM	Secret of Evermore dt 129,- DM
Loaded us 119,- DM	<b>SEGA Nomad 399,- DM</b>
Toh Shin Den 2 jp 149,- DM	
Two Tentaku jp 149,- DM	
Combat Nation jp 149,- DM	
Street Fighter Zero jp 149,- DM	
NHL Face Off us 119,- DM	

Jetzt auch eine große Auswahl an PC-Software zu günstigen Preisen!

**Achtung neue Telefon-Nr. beachten!!!**



Produzent: Lucy Bradshaw • Design: Philippe Tarbouriech • Programmierung: Jim Rogers, Chuck Sommerville • Grafik: Neil Strudwick, Erik Holden, Don Woo • Sound: Marc Farly

# Shockwave Assault



Ewige Nacht: In den 15 Missionen fliegt Ihr unter pechschwarzem Himmel, zerbröckelt Alien-Panzer und weicht dem Feuer der Geschütztürme aus



Während 3DO-Piloten zum dritten Mal im futuristischen Flieger "F177" Platz nehmen, erscheint für die Playstation die Urfassung inklusive Missionsdisk "Operation Jumpgate". Vor Jahrtausenden verbuddelten Aliens Eier auf der Erde – jetzt kommen sie zurück, um den Nachwuchs auszubrüten. Die dreibeinigen Roboter, Panzer und Flieger zerstören dabei alles, was ihnen in die Quere kommt. Mit Laser und Lenk-raketen bewaffnet, fliegt Ihr zehn 3D-Missionen, in denen Ihr meist unzählige Aliens zerballert. Gelegentlich verteidigt Ihr Flugzeugträger oder helft Eurem Teamkollegen aus der Patsche. Habt Ihr die Erde von den Biestern befreit, vertreibt Ihr bei "Jumpgate" eine neue Plage aus dem Sonnensystem. *th*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



**MITTERNACHTS-MISSION** • Die 3DO-Version faszinierte mich durch aufwendige Zwischensequenzen und donnernde Non-Stop-Action – von der Playstation-Umsetzung hatte ich einiges erwartet, und wurde nicht übermäßig enttäuscht: Die Full-Motion-Videos flimmern pixelfein über die Mattscheibe, und die fünf kniffligen "Jumpgate"-Missionen liegen erfreulicherweise bei. Soweit die Pluspunkte, denn das eigentliche Spiel erfuhr keine Aufwertung: Die bedrohlichen Alien-Sounds, die Euch beim Anflug entgegenschlugen, wurden zum Gesäusel degradiert. Auch die Laser- und Raketengeräusche scheppern auf 16-Bit-Niveau, und die Explosionen rauschen trotz Dolby-Sound nicht mehr seitlich an Euch vorbei – insgesamt geht so Atmosphäre verloren. Daß die Cockpit-Anzeigen Etat-Kürzungen zum Opfer fielen, läßt sich noch verschmerzen, warum Ihr bei allen Einsätzen unter einem eintönigen Nachthimmel düst, ist mir unverständlich – im Original sorgten Nebelbänke oder Wolkenhimmel für mehr Abwechslung.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	67 %
SOUND	58 %

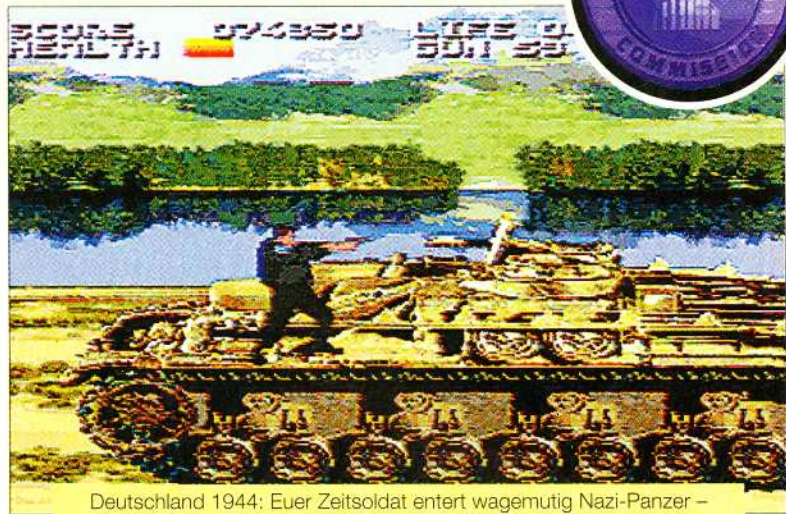
SPIELSPASS **72 %**

Knallharte 3D-Action: Technisch perfekte FMV-Sequenzen, ansonsten lieblose Umsetzung der stimmungsvollen 3DO-Fassung.

**Andere Versionen** — Das 3DO-"Shockwave" wurde in MAN!AC 9/95 mit 75 % Spielspaß bewertet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwicklung: Cryo, F • Produzent: Emmanuel Forsans • Programmierung: Fabien Fessard, Jean Meyrignac • Grafik: Michel Rho, Oliver Venet • Sound: David de Gruttola

# Timecop



Deutschland 1944: Euer Zeitsoldat entert wagemutig Nazi-Panzer – der Turm ist jedoch kugelsicher, feuert von rechts auf die Ketten.



Während Extrem-Grätischer Van Damme an "The Quest" werkelt, verwursteln die französischen Entwickler Cryo den Science-Fiction-Reißer "Timecop" zu einem Beat'em-Up. Der Erfinder des Zeitreisens, Kleindast, fordert Euch zu einem Duell. In der Rolle des Timecops Walker prügelt Ihr Euch in fünf Zeitzonen mit den Schergen des Professors. In der Gegenwart Anno 2005 kämpft Ihr Euch an Sicherheitsleuten vorbei zur Zeitmaschine. Ihr beamt Euch ins Jahr 1945, um in den Tiefen des Ozeans auf Tintenfisch-Jagd zu gehen und an der Wall Street der 20er Jahre auf Gangster zu ballern. Bevor Ihr 2117 in L. A. Kleindast gegenübertrittet, schützt Ihr in Dortmund Diamanten und Kunstschätze vor dem Zugriff der Nazis und des Professors. *th*



**VAN DAMME-DILEMMA** • Man nehme einen halbwegs erfolgreichen Film, digitalisierte Schauspieler und Kulissen und verquirle das Ganze mit Programmcode – fertig ist das Spiel zum Film. Bei "Timecop" blieb das Design in einer Zeitfalle hängen: Die Levels sind endlos und ohne Rücksetzpunkte, die Gegenschar beschränkt sich auf zwei Varianten pro Abschnitt. Den Tintenfischen des Unterwasser-Levels könnt Ihr kaum ausweichen – wenigstens gibt's genug Power-Ups. Eine Fabrik säubert Ihr von Wachsoldaten, nur um nach einem Sturz durch drei Stockwerke gegen die komplett erneuerte Mannschaft anzutreten. Unfair sind auch die Geschütztürme, die mehrfach in verschiedenen Abschnitten recycelt werden: Bevor Ihr sie ausmacht, ballern sie Euch schon nieder. Da es weder Paßwörter noch Speichermöglichkeit gibt, erscheinen zwei Continues mager, dafür ist das Spiel nicht sehr umfangreich: Geübte Prügler zocken "Timecop" in einer Stunde durch, doch selbst Van-Damme-Fans lassen die Finger von diesem lieblosen Machwerk.



HERSTELLER	JVC
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	39 %
SOUND	50 %

SPIELSPASS **38 %**

Ein Fall für Timecops: Schlampige Digi-Optik und willkürliches Spieldesign gehören in die Steinzeit der Modul-Ära.

**Andere Versionen** — Umsetzungen sind keine geplant.



# Seperation Anxiety



Um die Carnage-Familie zu erledigen, starten Spiderman und Erzfeind Venom einen gemeinsamen Prügel-Einsatz. Im Zweispielmodus sind die Marvel-Helden als Team unterwegs, der Einzelspielermodus zeigt Spiderman oder Venom im Alleingang. Spielprinzip und Steuerung reihen den Titel in die Serie unspektakulärer "Final Fight"-Kopien ein: Ihr latscht durch



Die bösen Buben haben sich im Dschungel verkrümelt.

horizontal scrollende Simpel-Level und verprügelt böse Jungs, sämtliche Schläge und Griffe werden mit der selben Taste ausgeführt. Außer üblichem Rumgeprügel beherrschen beide Spinnen klebrige Spezialmanöver: Ihr fesselt die Feinde mit Spinnweben, schwingt Euch über Häuserschluchten und krabbelt die Wände hoch. Eine solide Marvel-Klopperei mit schicker Optik und fetzigen Popp-Stücken: Steuerung und Gegner sind fair, das Schlag-Repertoire ordentlich. Leider mangelt es den Leveln an Abwechslung. *rb*

**HERSTELLER** ACCLAIM  
**SYSTEM** SUPER NES  
**ZIRKA-PREIS** 150 MARK

**GRAFIK** 63 %  
**SOUND** 68 %

**SPIELSPASS** **58 %**

"Final Fight"-Prügler mit den Marvel-Spinnen als Hauptdarsteller: Nett präsentierte Comic-Umsetzung mit drögen Leveln.

Andere Versionen

Außer der Mega-Drive-Version (nebenstehender Test) sind keine Umsetzungen geplant.

# Seperation Anxiety



Kampfgefährten wider Willen: Spiderman und Spinnenschurke Venom nehmen mit vereinten Prügel-Manövern die fiesen Carnage-Symbionten auseinander. Ihr entscheidet Euch für Euren Wunschhelden oder verkloppt die Schurken als Team: Spiderman und Venom verprügeln Straßengangs und fiese Cyborg-Truppen, neben konventionellen Schlag-



Bitte hinten anstellen: Venom greift sich eine Prügel-Brut.

attacken greifen Eure Helden auf Manöver wie Spinnennetz oder Spinnweben zurück: Ihr spinnt die Schurken ein oder kraxelt Häuserfronten empor. Optische und akustische Präsentation sind deutlich schwächer als in der Super-NES-Version: Die Farbpalette wurde drastisch reduziert, vom baßlastigen Soundtrack erkennt Ihr nur die Melodie wieder. Steuerung und Schlagabtausch sind träger als bei den Nintendo-Kollegen, der Schwierigkeitsgrad wurde angezogen: Ein Durchschnittsprügler ohne Langzeitmotivation. *rb*

**HERSTELLER** ACCLAIM  
**SYSTEM** MEGA DRIVE  
**ZIRKA-PREIS** 130 MARK

**GRAFIK** 58 %  
**SOUND** 60 %

**SPIELSPASS** **55 %**

Mäßiger Horizontal-Prügler mit Superhelden-Besetzung: Spiderman und Erzschurke Venom schlagen sich als Team durch.

Andere Versionen

Außer der Super-NES-Version (nebenstehender Test) sind keine Umsetzungen geplant.

**SEGA SATURN**  
**SUPER NINTENDO**

**WORLD OF GAMES**  
 69115 Heidelberg - Hebelstr. 22  
 Tel./Fax: 06221-184134

**3DO**

**MANGA VIDEO**

3DO	PLAYSTATION	SEGA SATURN	SUPER NINTENDO
Blade Force 109,00	Resident Evil 99,00	To Shin Den S 99,00	Killer Instinct 119,00
Killing Time 109,00	Goal Storm 99,00	Sega Rally Champ. 109,00	Secret of Mana II 119,00
Primal Rage 109,00	Lone Soldier 99,00	Diddy Kongs Quest 109,00	NBA 96 129,00
Foes of Ali 109,00	Warhawk 99,00	GEX 109,00	Earthworm Jim II 129,00
Perfect General 109,00	High Octan 99,00	Thunderstrike 109,00	P.T.O. II 139,00
Daedalus Encounter 119,00	Philosoma 99,00	Center Ring Boxing 109,00	Chrono Trigger 139,00
BC Racers 119,00	NBA in the Zone 99,00	F 1 Live Information 109,00	Lufia II 139,00
	Warhammer call	Solar Eclipse 109,00	Weapon Load 139,00
	Project Overkill 109,00	Virtua Fighter II call	Breath of Fire II 139,00
	Loaded 109,00	Virtua Cop w. Gun call	
	Tekken II 129,00	Uni-Adapter 59,00	Action Replay III 109,00
	Ridge Racer II jp. 149,00	Sega Sat Sys US 650,00	

Veranstaltungen DM 10,- + 3,- Nachnahme.  
Ab DM 300,- Versandkosten frei!  
Bestellungen bis 18 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Ansonsten werden wir eine Unkostenpauschale von DM 15,- in Rechnung stellen. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

**NEU!**  
 Laserdiscs in NTSC + PAL-Version! je 89,- DM  
 z.B. Species, Batman Forever, Golden Eye

**NEU!**

**MEGABOINK**  
 tel. 0941-99 83 76  
 !! Alles Neuware !! Fax. 0941-94 93 25

**PLAYSTATION**

- Ridge Racer Revolution
- Viewpoint, Primal Rage
- Fifa Soccer '96, Warhawk,
- Toshinden 2, Loaded ...

**Sega SATURN**

- Sega Rally 129,-
- Virtua Fighter 2 129,-
- Virtua Cop ..... a.A.
- X - Men, F1-Live, Darius,
- Toshinden, In the Hunt,
- Solar Eclipse, Theme Park,
- Thunderhawk, F1 '96, Axe,
- High Vel., Street F. Zero ...

**3DO**

**\*\* tolle Spiele ab : 59,- !!!**

- Return Fire 2 ..... a.A.
- Killing Time ..... 119,-
- Captain Quazar ..... 129,-
- Alone in the Dark 1 + 2
- Shockwave 2, Puzzle B.

**MEGA DRIVE**

**39,-**

Green Dog,  
Alisia Dragon,  
Atomic Runner,  
Another World,  
Striker, James Pond 2, 3  
Blaster Master 2, Chakan

**SUPER NES**

**39,-**

Shaq Fu, Prince o.P.  
Road Runner,  
Gods, Run Saber,  
Addams Family 2, Zool ...

Yoshi's Island ..... 109,-  
D. Kong 2 - Diddy ..... 139,-  
Earthworm Jim 2 ..... 129,-  
Weapon Lord ..... 129,-  
Breath of Fire 2 ..... 139,-

**! Regensburg !**  
Besucht unseren Laden  
in 93080 Pentling !!!

**MEGABOINK \* Prüfeninger Weg 9 \* 93080 Pentling**  
 Schnell - Versand / Laden ( Mo, Mi, Fr : 14.00 - 18.30 )  
 Preislisten / Info - Material kostenlos anfordern ! ! !

**PLAYSTATION** 579,- DM  
**SATURN** 599,- DM  
**GOLDSTAR (NTSC)** 499,- DM  
**JAGUAR CD (DT)** 299,- DM  
**PAL-WANDLER** 89,90 DM  
**POWERSTATION** 179,- DM  
**GOLDSTAR 3DO** 699,- DM

**JAGUAR, PC-CD**  
**SEGA, SONY,**  
**NINTENDO,**  
**3DO, MANGA**

**THERE'S NO WAY YOU CAN STOP US!!!**

**GAME FAN** 15,- DM  
**GAMEFRONT** 3,90 DM  
**EDGE** 15,- DM  
**SATURN FAN** 25,- DM  
**PLAYSTATION FAN** 25,- DM  
**HINTBOOKS, div. ab** 24,90 DM

**ZUBEHÖR**

Action Replay 3 SN 99,90 DM  
 Action Replay 2 MD 79,90 DM  
 Action Replay SAT 99,90 DM  
 Action Replay PSX 49,90 DM  
 Action Replay MD 1/2 + HS 19,90 DM  
 Game Gen 3DO 19,90 DM  
 Game Gen 96 19,90 DM  
 Game Gen Saturn 49,90 DM  
 Japan Pad 49,90 DM  
 JoyPad SN 19,90 DM  
 JoyPad MD 19,90 DM  
 JoyStick MD/SN 29,90 DM  
 JoyStick MD/SN 29,90 DM  
 Pad Verlangung MD/SN 9,90 DM  
 Quickkey Pad MD/SN 29,90 DM  
 R&B Kabel SN 29,90 DM  
 R&B Kabel MD 29,90 DM  
 US Adapter SN/MD 29,90 DM  
 5 Player Ad. SN/MD 59,90 DM  
 6 Player Ad. SAT 49,90 DM  
 300 Pins 39,90 DM

**GAME BOY SPECIAL ED.** 99,90 DM  
**GAME BOY** 89,90 DM  
**SUPER GAME BOY** 89,90 DM

**IMPORT/SATURN**

- Cyber Sled (US) 109,90 DM
- Darius Gaiden (JP) 129,90 DM
- Darksider II (JP) 139,90 DM
- Dark Saviour (JP) 139,90 DM
- Mystaria (US) 139,90 DM
- Panzer Dragon II (JP) 129,90 DM
- Raiden Legend (JP) 139,90 DM
- Sega Rally (US) 109,90 DM
- Street Fighter Alpha (JP) 139,90 DM
- Shining Wisdom (US) 129,90 DM
- Virtua Fighter II (US) 109,90 DM

**IMPORT/PSX**

- Darstalker (JP) 139,90 DM
- Horned Owl (JP) 139,90 DM
- Kileak II (JP) 139,90 DM
- Namco Museum Vol. 2 (JP) 139,90 DM
- Resident Evil (JP) 149,90 DM
- R. Racer Revolution (JP) 149,90 DM
- Street Fighter Alpha (JP) 149,90 DM
- Snatcher (JP) 139,90 DM
- Toshinden II (JP) 149,90 DM

**PLAYSTATION**

- Ace Combat 99,90 DM
- Battle Arena Toshinden 99,90 DM
- DO 99,90 DM
- Disc World 99,90 DM
- Fifa 96 99,90 DM
- Loaded 99,90 DM
- Lemmings 99,90 DM
- Novastorm 99,90 DM
- P. General 99,90 DM
- PGA 96 99,90 DM
- R. Racer 99,90 DM
- R. Racer 99,90 DM
- Road Rash 99,90 DM
- Striker 99,90 DM
- Thunderhawk 109,90 DM
- Tekken 109,90 DM
- Viewpoint 99,90 DM
- Wipe out 99,90 DM
- Warhawk 99,90 DM
- X-Com 99,90 DM

**REAL 3DO**

- AD Slayer 49,90 DM
- Alone in the Dark 49,90 DM
- Rust n Move 99,90 DM
- Os 119,90 DM
- Fifa 89,90 DM
- Flashback 79,90 DM
- Hell 79,90 DM
- Hi Octane 79,90 DM
- Iron Angel 79,90 DM
- Killing Time 99,90 DM
- Need for Speed 89,90 DM
- Poind 99,90 DM
- Road Rash 89,90 DM
- Sampler IV 9,90 DM
- Sega Rally 89,90 DM
- Space Hulk 89,90 DM
- Stellar 7 49,90 DM
- Syndicate 89,90 DM
- Theme Park 89,90 DM
- Trip 'd 49,90 DM
- WC III 89,90 DM

**SEGA SATURN**

- Bug 89,90 DM
- Clockwork Knight II 99,90 DM
- Daytona 99,90 DM
- Digital Pinball 99,90 DM
- Darksiders II 99,90 DM
- F1 Live 99,90 DM
- Fifa 96 99,90 DM
- Hi Octane 99,90 DM
- Illusion of Time 99,90 DM
- Jungle Strike 89,90 DM
- Return of Yedi 49,90 DM
- Secret of Evermore 119,90 DM
- Secret of Mana 109,90 DM
- Superstar Soccer Deluxe 99,90 DM
- Theme Park 99,90 DM
- Tiny Toons 39,90 DM
- World Heroes 49,90 DM
- Yoshi's Island 109,90 DM
- Zombies 49,90 DM
- Zelda 99,90 DM

**SUPER NINTENDO**

- All Star Classic 64,90 DM
- Biometal 49,90 DM
- Breath of Fire II (US) 139,90 DM
- Blackthorn 69,90 DM
- Diddy's Quest 129,90 DM
- EWJ II 129,90 DM
- Fifa 96 109,90 DM
- Illusion of Time 109,90 DM
- Jungle Strike 89,90 DM
- Return of Yedi 49,90 DM
- Secret of Evermore 119,90 DM
- Secret of Mana 109,90 DM
- Superstar Soccer Deluxe 99,90 DM
- Theme Park 99,90 DM
- Tiny Toons 39,90 DM
- World Heroes 49,90 DM
- Yoshi's Island 109,90 DM
- Zombies 49,90 DM
- Zelda 99,90 DM

**OTHER DRIVE**

- Alien Soldier 79,90 DM
- Batman Returns (CD) 9,90 DM
- Castlevania 34,90 DM
- Comic Zone 99,90 DM
- Donald Duck III 99,90 DM
- EWJ II 59,90 DM
- Fifa 96 109,90 DM
- Haroc 59,90 DM
- Light Crusader 109,90 DM
- NHL 96 99,90 DM
- Saleil 109,90 DM
- Shadowrun (US) 49,90 DM
- Sonic Compilation 109,90 DM
- Striker 49,90 DM
- Vectorman 99,90 DM
- WWF Arcade 99,90 DM
- X-Peris 109,90 DM

**HÄNDLERANFRAGEN SIND WILLKOMMEN - ÜBER FAX: 02 31 / 52 15 53 --- HEY! AB JANUAR SIND WIR AUCH IM INTERNET! (DYNATEX, DE)**  
**"TÄGLICH NEWS FÜR ALLE SYSTEME" - CALL US! --- VERSANDKOSTEN 10,- DM (NACHNAHME) AB 300,- DM FREI!!!**

**VERSANDHOTLINES**  
 0231/521553 + 555140  
 LADEN + VERSAND  
 Büchel 12-14  
 44135  
 D'NIND

**DYNATEX LADEN ESSEN**  
 02 01 / 79 86 52  
 LÄNDEN 12  
 Rüttenscheidstr. 59  
 45129  
 ESSEN

**IRTIMER + Preisänderungen vorbehalten!**



Entwickler: Time Warner, USA

# Virtua Racing



In die Grand-Prix-Saison startet Ihr mit langsamen Gokarts (um die 90 Sachen), später dürft Ihr auch mit Formel-1-Autos an den Start.



Je später der Abend, desto überraschender die Gäste: Nachdem mit "Daytona USA" und "Sega Rally" die modernen Rennspiele für den Saturn bereits erhältlich sind, schleicht sich die Umsetzung eines Beinahe-Oldies auf den CD-Teller. Um das "nackte" Polygon-Rennen attraktiver zu gestalten, bietet die 32-Bit-Fassung zehn statt ursprünglich drei Strecken, läßt Gokarts, Sport- und Tourenwagen sowie Formel-Flitzer an den Start. Ihr spielt entweder die Original-Arcade-Version (mit den drei bekannten Pisten), trainiert auf den verschiedenen Kursen oder fahrt im Grand-Prix-Modus eine Saison gegen 15 andere Teams. Je nach Erfolg rüstet Ihr Euer Fahrzeug auf und wechselt vielleicht später zu einem noch besseren Team. Ein Zwei-Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm ist mit von der Partie.



**GOLF-KLASSE** • Es gehört schon Mut dazu, angesichts der optisch und spielerisch prächtigen Konkurrenz eine zwar veränderte, aber nicht wesentlich verbesserte "Virtua Racing"-Fassung für den Saturn zu veröffentlichen. Die angenehme Streckenvielfalt sollten sich "Sega Rally" und "Ridge Racer" hinter die Polygone schreiben, doch grafisch tun sich Welten zwischen den Titeln auf. "Virtua Racing" führt überzeugend vor Augen, wie rasant sich Rennspiele entwickelt haben. Noch vor gut zwei Jahren wären wir für eine solch akkurate Arcade-Adaption durch Sibirien gewandert, heute ist schon der Weg zum Kühlschrank zu weit. Von der Optik abgesehen spielt sich "Virtua Racing" ordentlich, auch wenn die Steuerung das neomodische Schliddern vermissen läßt und das Fahrgefühl schlechter ist als bei den Mega-Drive- und 32X-Varianten. Sogar vor Polygon-Fehlern bleibt man nicht verschont, was bei der veralteten Grafik-Darstellung ganz schön ärgert. Die Musik klingt solide, die jämmerlichen Soundeffekte bringen jede HiFi-Box in Verlegenheit.

HERSTELLER	TIME WARNER
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	KONAMI
GRAFIK	51 %
SOUND	54 %
SPIELSPASS	61 %

Bemühte, aber nicht ganz fehlerfreie Adaption des Rennspiel-Oldies. Grafisch schwach, dafür zehn Strecken und neue Spiel-Modi.

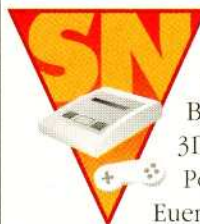
**Andere Versionen** — Die Umsetzungen für Mega Drive und 32X sind technisch exzellent und entsprechen dem Arcade-Original. Weitere Adaptionen sind nicht geplant.

Entwickler: Sculptured Software, USA

# Dirt Trax FX



Leider gibts keine Vollbild-Optik: Zugunsten der Geschwindigkeit wurde das Spielgeschehen auf einen Bildschirmausschnitt reduziert.



Ohne den FX-Chip tut sich die angestaubte 16-Bit-Hardware schwer mit 3D-Routinen, komplexe Polygon-Konstrukte schafft Euer Super Nintendo nur mit dem Spezialchip. Sämtliche Hindernis-Kurse in "Dirt Trax FX" wurden aus Polygonen zusammengebastelt, Euer Motorradfahrer genießt 360 Grad Bewegungsfreiheit. Sogar für die acht Biker-Fratzen hat man Polygon-Anatomie gewählt, nur die Motorräder wurden als 2D-Sprites abgelegt. Ihr braust alleine oder mit einem Kumpel (geteilter Bildschirm) über fünf unterschiedliche Rally-Kurse, neben der üblichen Meisterschaft fahrt Ihr Einzelrennen und Trainings-Runden. Im "Tag"-Modus duelliert sich Euer Fahrer mit einem anderen Biker, nach dem Rennen wird Euer Erfolg via Paßwort festgehalten. *rb*



**ZEITREISE** • Nach ausgiebigem "Sega Rally"-Test fühle ich mich durch die kantigen FX-Kurse in die Steinzeit versetzt. Ganz klar: In der Zeit fotorealistic Texturen und hochkarätiger Arcade-Action stehen die 16-Bitter dreidimensional auf dem Abstellgleis. 32Bit-verwöhnte Biker locken die Ecken-Parcours nicht, 16-Bit-Spieler riskieren einen Blick: Grafikaufbau und Scrolling sind flott, allerdings können sich weder die einfallslosen Polygon-Konstrukte noch die verpixelten 2D-Motorräder mit Miyamotos detailverliebter "Stunt Race"-Welt messen. Die Steuerung ist unkompliziert und sauber, nur im Zweispielermodus leiden die Kontrollen wegen akuten Ruckelanfällen unter Schluckauf. Unter dem Strich ein solides Rennspielchen mit netter Optik. Leider wird der positive Eindruck durch liebloses Streckendesign und einen lächerlich geringen Schwierigkeitsgrad verunzelt: Egal wie katastrophal Ihr über die Hindernisse gurkt, der zweite Platz ist Euch immer sicher. Obendrein grenzen Motoren-Sound und Klimper-Musik an eine akustische Folter.

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	150 MARK
ANBIETER	ACCLAIM
GRAFIK	64 %
SOUND	38 %
SPIELSPASS	59 %

Zwiespältiger Rennspaß aus der FX-Familie: Optisch überdurchschnittlich, trotz guter Steuerung spielerisch träge.

**Andere Versionen** — Derzeit ist keine Umsetzung geplant.



# Solar Eclipse



Habt Ihr den ersten Obermotz erledigt, taucht das riesige Mutterschiff auf: Ihr startet kurze Blitzangriffe und tankt an der Küste Extrawaffen.



Mit aufgemotzter Technik und neuen Features erscheint "Solar Eclipse", die Fortsetzung des 3DO-Frühwerks "Total Eclipse".

Wie im Vorgänger düst Euer Polygon-Jäger durch dreidimensionale Schluchten, zerballert Alien-Geschwader und weicht Hindernissen aus. Ihr manövriert zwischen Lichtschranken hindurch, jagt Geschütztürme in die Luft oder rast durch riesige Höhlensysteme. Entgegen dem ersten Teil sind die unterirdischen Tunnel keine eigenständigen Spielabschnitte: Ihr rast stufenlos von der Planetenoberfläche in die schummrigen Grotten. Dafür entfallen die Stahltunnel, das optische Design entspricht dem Planeten. Ebenfalls neu sind die Cockpit-Ansicht und eine Speicherfunktion für bestandene Level. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/556140



**FINSTER** • Obwohl exklusiv für Saturn und Playstation entwickelt, sieht "Solar Eclipse" kaum besser aus als der Vorgänger. Außer Gebirgen, Schlachtschiffen und Asteroidenfeldern wird nichts geboten: Egal ob Ego-Perspektive oder Außen-Ansicht, das Pilotendasein wird schnell fad. Wie in "Total Eclipse" rast Ihr permanent an denselben Texturen vorbei, intelligente Gegnerformationen und Leveldesign wurden in ein schwarzes Loch gesaugt. Feinde und Berge sind fantasielos zu demotivierenden Riesen-Levels zusammengeschustert, die monströsen Obermotze trudeln genauso planlos über die Planetenoberfläche wie ihre Vasallen. Die traditionelle Außen-Perspektive fordert dem Piloten mit schwammigem Fluggefühl und unsauberer Kollisionsabfrage das Letzte ab, spielbar ist die 3D-Route nur aus der Cockpit-Perspektive. Beeindruckend sind die fast pixel-freien FMV-Intros und ein orchestertraler Soundtrack, einen Kauf rechtfertigen auch sie nicht: Anspielen und wegstellen.

**ab 12 Jahren**

<b>HERSTELLER</b>	CRYSTAL DYNAMICS
<b>SYSTEM</b>	SATURN
<b>ZIRKA-PREIS</b>	110 MARK
<b>ANBIETER</b>	BMG

<b>GRAFIK</b>	60 %
<b>SOUND</b>	56 %

**SPIELSPASS**

49 %

Enttäuschendes Sequel zu Crystal Dynamics' 3DO-Ballerei: Lieblose Präsentation und miese Spielbarkeit. Finger weg!

Andere Versionen  
"Total Eclipse" für das 3DO wurde in MANIAC 10/95 mit 71%, eine Playstation-Version in MANIAC 12/95 mit 64% getestet. "Solar Eclipse" erscheint außerdem für die Playstation.

**Game  
ZONE**

**Tel.: 089-480 29 13**

Orleansstr. 63 · 81667 München

## MEGA DRIVE

Batman Forever d	89,90
Beavis & Butthead d	49,90
Castlevania d	49,90
Cyborg Justice d	29,90
Earthworm Jim 2d	99,90
Ecco 2 d	49,90
Eternal Champions d	49,90
Ex Mutants d	29,90
FIFA '96 d	89,90
Izzy's Quest d	79,90
John Madden '96 d	89,90
Justice League d	49,90
Megaman Willy Wars d	49,90
Megaturrican d	39,90
Mickey Mania d	49,90
NBA Live '96	89,90
NHL '96 d	99,90
PGA Tourgolf '96	99,90
Phantasy Star 4 d	119,90
Pitfall d	39,90
Psycho Pinball d	79,90
Punisher d	49,90
Sonic & Knuckles d	69,90
Syndicate d	49,90
ThemePark d	89,90
Toughman Boxing	39,90
Virtua Racing d	99,90
WWF Wrestlemania d	99,90
Zombies d	39,90

Blackhawk d	49,90
Bomberman 3 d	99,90
Daze before Christmas d	59,90
Demons Crest d	59,90

Earthworm Jim 2 d	109,90
Empire Strikes back d	99,90
Fever Pitch Soccer d	69,90
FIFA '96	109,90
Hagane d	39,90
Hebereke Poptoon d	79,90
Hungry Dinosaurs d	79,90
Hurricanes d	29,90
Indiana Jones d	39,90
International Soccer 2	129,90
Killer Instinct m. CD d	129,90
Kirby's Ghost Trap d	89,90
Lemmings 2	39,90
Looney Toons Factory d	69,90
Lothar Mathäus Soccer d	89,90
Mechwarrior 3050 d	99,90
Megaman 7 d	89,90
Megaman X d	49,90
Megaman X 2 d	89,90
Metroid eu	59,90
Mickeymania d	39,90
Mickey & Minnie d	89,90
NBA live '96 d	109,90
NBA Give'n Go d	139,90
NHL '96 d	109,90
Powerdrive d	49,90
Prehistoric Man d	89,90
Primal Rage d	99,90
Star Trek Next Gener. d	119,90
Streets of Rage d	49,90
Syndicate d	49,90
Tetris 2 d	109,90
Turrican 2 d	99,90
Weaponlord eu	109,90

## SUPER NES

Aero the Acrobat 2 eu	49,90
Batman Forever d	99,90
BC Kid d	39,90
Beavis & Butthead d	69,90
Biker Mike from Mars d	79,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

# GALAXY

PLEXUS GMBH

Plinganserstr.26 \* 81369 München

Convertor	49,-
Action Replay	99,-
Gunbird j	129,-
Hi Octane d	99,-
In the Hunt j	129,-
Toshinden j	129,-
X-Men j	129,-

## SATURN

MPEG Modul d	349,-
Darius Gaiden j	129,-
FIFA Soccer 96 d	99,-
Sega Rally d	109,-
Thunderhawk 2 d	99,-
Virtua Cop d	139,-
Virtua Fighter 2 d	109,-

Panasonic FZ10 e	599,-
Killing Time e	99,-
Perfect General e	109,-
Po'ed e	109,-
Space Hulk e	109,-
Striker e	109,-
Wing Comm.3 d	109,-

## 3DO

Im Januar. voraus.:	
BC Racers e	109,-
Captain Quazar e	109,-
PGA Tour Golf 96e	109,-
Primal Rage e	109,-
Puzzle Bobble e	109,-
Return Fire 2 e	59,-

Sony Playstat. d	599,-
Sony Playstat.e	699,-
RGB - Kabel e/d/j	49,-
Extreme Sports d	99,-
FIFA Soccer 96 d	99,-
Hi Octane d	99,-
Loaded d	99,-
Lone Soldier e	99,-
Thunderhawk 2	99,-
Warhawk d	99,-
Worms d	109,-
X-Com d	99,-

## SONY IPSX

Agile Warrior e	119,-
In the Hunt j	109,-
Namcot Compil.j	129,-
NHL Face Off e	109,-
PGA Tour Golf d	99,-
Ridge Racer Rel.j	149,-
Striker d	99,-
Twisted Metal e	109,-
Viewpoint e	109,-
Im Januar voraussicht.:	
Road Rash d	99,-
Wing Comm.3 e	119,-

Neo Geo CD Rom	649,-
Aerofighters 3	129,-
Kabuki Clash	99,-
Pulstar	99,-

## SNK/ATARI

Jaguar CD Rom e	349,-
Memory Track	99,-
Highlander CD	119,-
Missile Command	119,-

FIFA Soccer 96 d	119,-
Int.S..S.Socc.del.d	129,-
Killer Instinct d	129,-
Urban Strike d	119,-

## SNES

Diddy's King Q.d	129,-
NHL Hockey 96 d	119,-
Secret o. Everm.d	119,-
Yoshi's Island d	119,-

Versandkosten:  
Post: 10,- DM + 3,-DM NN  
UPS: 10,- DM + 7,-DM  
Ausland: 15,- DM  
Zustellung meist in 24 Std.  
e:englisch/ d:deutsch  
j:japanisch Anleit.  
U- & S-Bahn Haltestelle  
HARRAS  
FAX: 089 7698024  
Händleranfragen  
erwünscht!

**089 7605151**  
**089 7470689**

Copyright by Wolfgang Walden Design 1995



# MANIAC!

BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH  
REDAKTION MANIAC • WALLBERGSTR. 10  
86415 MERING

## Mega 128

**W**ährend Ihr den Lesern ständig Gerüchte übers Nintendo 64 vorlegt, habt Ihr die wahre Innovation völlig übersehen: das MEGA 128!

Durch glückliche Umstände und eine zuverlässige Quelle kann ich Euch geheime Bilder zukommen lassen, damit Ihr als Erste die Revolution auf dem Videospielemarkt präsentiert: Das Mega 128™ verfügt über zwei Modulschächte (oberstes Bild, 1), so daß auch umfangreiche Spiele ohne lästiges Wechseln durchgezockt werden können. Die Bedienelemente (2) sind übersichtlich an der Seite der Konsole angebracht. Der Multi-Game-Adapter für Importmodule (3) garantiert internationalen Spielespaß! Das Mega-Control-Pad sieht nicht nur super aus, es liegt dank Spitzen-Design auch prima in der Hand. Besonders praktisch ist der im Griff integrierte Feuerknopf ("Alles im Griff", 1) und der Drehregler für stufenloses Dauerfeuer (2). Ein Blick ins Gehäuse offenbart ein High-Tech Kraftwerk: Durch den mathematischen Co-Prozessor ("Hardware-Power", 1) kommt das Mega 128™ auch bei rauschenden Polygon-Orgien nicht ins Schwitzen. Der Van-Gogh-Chipsatz (2) ist für realistische Grafiken in verschwenderischer Farbenpracht zuständig. Spielstände werden beim Mega 128™ mit dem eigens für diese Konsole entwickelten Data-Block (1) und dem Memory Pen (2) gespeichert, die jedoch nicht im Lieferumfang inbegriffen sind.

Günther Hengsberg, Euskirchen

ist. Diese Grafik wurde mit 85% belohnt. "Toh Shin Den" auf der Playstation ist für mich ein Konkurrent. Dieser 3D-Prügler bekam die Grafikwertung 82%. Da Ihr aber die Playstation in Eurem Next-Generation-Report in Sachen 3D besser einstuft, frage ich mich, wo diese bessere Grafik honoriert ist. Habt Ihr Euren NG-Report umgeworfen und seht den Saturn jetzt als bessere 3D-Konsole?

R. Granegger, Roßbach

Du vergleichst hier die Grafik-Wertungen von zwei verschiedenen Systemen. Unsere Prozentwertungen orientieren sich aber an den technischen Fähigkeiten der jeweiligen Hardware. Trotzdem können findige Entwickler aus dem Saturn in Sachen 3D einiges herauskitzeln, da sie die Chips der Sega-Konsole direkt ansprechen, während Playstation-Coder die Sony-Bibliotheken benutzen sollen. Nur bei einigen Toptiteln wie "Wipeout" wurden diese Bibliotheken umgangen, um das Optimum aus der Playstation herauszuholen.

## Konsolen-Crash

**I**ch glaube nicht, daß nur zwei bis drei große Firmen (Sony, Sega, Nintendo) den Kampf der Giganten überleben werden. Die zahlreichen Konkurrenten (Atari, Philips, SNK) werden zwar eine untergeordnete Rolle spielen, aber dennoch überleben und für ihre Hardware weiterhin Spiele produzieren. Der Nachteil dieser Marktaufteilung ist die geringe Zahl von Nutzern für das jeweilige System. Dadurch werden die Preise für Spiele höher ausfallen als zu den Zeiten, wo sich Sega und Nintendo ihre Geschäfte untereinander aufteilten. Die neue Generation kann ein Schritt in Richtung Zukunft sein, aber auch das Ende wie seinerzeit das des Atari VCS 2600 und dessen Konkurrenz bedeuten. Wenn der Markt noch unübersichtlicher wird, könnte sich der verunsicherte Freak bald im PC-Lager wiederfinden. Hier sind die Einstiegskosten zwar sehr hoch, jedoch wird das System auch langfristig überleben. Beim Kauf einer Konsole sollte man sein Vertrauen einer Firma schenken, die schon lange im Geschäft ist und somit über ausreichend Erfahrung verfügt. Die

nachziehenden Multis werden bald ihr Engagement aufgeben, wenn kein Profit lockt. Aus diesem Grunde sollte man sich für die absolute Elite entscheiden: Sega oder Nintendo, oder beide!

Lars Yarnschalleck, Schöningen

Auch wir sehen die Gefahr, die der PC dank großer Verbreitung und neuer 3D-Hardware für Konsolen darstellt – im Zweifelsfall zieht bei Vati der Vorwand "mit der Kiste kann man aber auch arbeiten". Neben Sega und Nintendo solltest Du aber nicht die Marketing-Power von Sony vergessen: Sogar Nicht-Spielern ist die Playstation dank aggressiver Marketing-Kampagne eher ein Begriff als der Saturn.

## Zukunftsvision

**E**ine kleine Zukunftsperspektive von einem Möchtegern-Nostradamus gefällt? Hier bitte...

1996: Sony hat die Playstation mit großem Erfolg abgesetzt. In Europa und den USA hat sie sich neben dem PC als führende Spielmaschine etabliert. Der Saturn läuft nicht so gut, nach anfänglichem Erfolg verstauben die Grundgeräte in den Ladenregalen. Hätte Sega doch nur den Preis günstiger gehalten. Vom 3DO und Jaguar hört man nicht mehr viel seit der Next-Generation-Explosion im Herbst 95. Nintendo hat Probleme mit SGI, die zu einer weiteren Ultra-64-Verzögerung führen. Tausende Nintendo-Freaks sind enttäuscht.

1997: Sega gerät immer mehr ins Abseits und entschließt sich endlich, den Saturn-Preis auf 380 Mark herunterzudrücken. Außerdem wird mit dreijähriger Verspätung ein eingedeutsches Saturn-"Lunar" angekündigt. Nintendo läßt die Bombe platzen, das Ultra 64 wird definitiv gegen Ende des Jahres weltweit erscheinen und mit dem Action-Adventure-Knaller "Virtua Zelda, Links great Escape" für 299 Mark verkauft.

1998: Der Nintendo-World-Crash ist geglückt, bis Mitte des Jahres sind weltweit über 30 Millionen Einheiten verkauft. Auch die Saturn-Misere ist vorüber, die Hardwareverbreitung ist rasant gestiegen. Von Technosoft erscheint übrigens "Thunder Force 5" für den



Mega 128



Alles im Griff



Hardware-Power



Zubehör

## 3D-Rakete

**I**n Ausgabe 1/96 habt Ihr geschrieben, daß "Virtua Fighter 2" der Konkurrenz grafisch überlegen



## ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

**Es reicht:** Jeden Tag erreichen uns telefonische Anfragen und Briefe zu IDs "Doom" und Williams "MK". Bitte akzeptiert unsere Haltung: **Indizierte Spiele** und ihre Umsetzungen werden nicht besprochen.

**An japanische Anime-Originale auf NTSC-VHS-Cassette** kommt man in Deutschland kaum heran. Entsprechende Laserdiscs lassen sich über LD-Spezialisten und Importeure (wie z.B. Line Edition) beziehen.

**Wer sich als Spiele-Redakteur** bewerben möchte und über 18 Jahre alt ist, schickt uns eine schriftliche Bewerbung (tabellarischer Lebenslauf, Zeugnisse, Probeartikel und Lichtbild). Eine abgeschlossene Schul- oder Berufsausbildung, mehrjährige Spielerfahrung und gute Englischkenntnisse setzen wir als **Primärtugenden** voraus.

Eine Umsetzung des Spielballen-Klassikers **Defender** für den Jaguar soll im Januar 1996 erscheinen. Zum 3D-Headset gibt's von Atari England keine Stellungnahme: Ob und von wem das Zubehör erscheint, ist unklar.

Saturn und erobert die Herzen der Bal-  
lerfans im Sturm.

1999: Der PC hat als Spielmaschine enorm an Boden verloren. Neben dem marktführenden Ultra 64 haben der Saturn und die Playstation etwa gleiche Bedeutung in der Spielewelt. Im November dieses Jahres wird die BPS abgeschafft, nachdem über 30.000 deutsche Spielefans öffentlich demonstriert haben.

Andreas Haldemann, Schweiz

## Videospiel-Opa

**Ü**ber Euren Neuzugang mit Amiga-Fimmel kann ich nur müde lächeln, ich und der Rest der Familie verehren immer noch den C-64, selbst mein Vater (über 50 Jahre) spielt täglich noch Capcoms "1942" oder das indizierte Frühwerk der "Links"-Programmierer Access.

Christian Knöppler

## T-Shirt-(T)error:

**Sorry, Sorry, aber unser MAN!AC-T-Shirt konnten wir den glücklichen Neu-Abon-  
nenten bislang nicht zuschicken. Unser Lieferant kann den Auftrag leider nicht mehr ausführen, wir mußten deshalb kurzfristig umdispo-  
nieren. Die betreffen-  
den Abonementen erhalten Ihr Shirt vermutlich mit der Ausgabe 3/96.**

## IMPRESSUM

**Chefredaktion:** Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),  
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt  
**Redaktion:** Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe), Tobias Hartlehnert (th),  
Andreas Knauf (ak)  
**Gastautoren:** Heinrich Lenhardt (hl), Julian Eggebrecht (je)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**  
**Telefax (0 82 33) 74 01-47**

**Layout:** Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster,  
Martin Gaksch, Tobias Hartlehnert, Andreas Knauf

**Titelgestaltung:** Andrea Danzer

**Titelartwork:** "Toy Story", © Walt Disney; Ultra 64, © Nintendo

**Illustration:** Roger Horvath

**Produktion:** Andreas Knauf

**Anzeigenleitung & -disposition:** Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen  
Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**

**Telefax (0 82 33) 74 01-17**

**Anzeigenvertretung:** Axel Chalupsky

**Telefon (0 40) 52 37 196**

**Telefax (0 40) 52 37 196**

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

**Erscheinungsweise:** monatlich

**Einzelverkaufspreis:** 5,90 DM

**Jahresabonnement** (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

**Bestell- und Abonnement-Service:** Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,  
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

**Vertrieb Handel:** MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,  
Postfach 1123, 85366 Eching, Telefon 089/319006-0

**Lithographie:** Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg

**Druck:** ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

**Urheberrecht:** Alle in MAN!AC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweiverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in MAN!AC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1995 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**  
**Wallbergstraße 10**  
**86415 Mering**

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

## INSERENTEN

AB Games	19
aRJay Games	59
Dynatex	81
Flying Arts	83
Freak's Shop	45
Funware	73
Galaxy	81
Game Express	75
Game Zone	83
Gamestore	69
Grobis Gameshop	53
Line Edition	51
Konami	2, 27, 100
Jöllenbeck	61
M.C. Game	71
Megaboink	85
Mega Star	77
Mega Trade	73
Metropolis	65
Order in Time	55
Playcom	31
Primal Games	77
Rollenspiel-Versand	51
Sega	15,99
Test'n'Take	79
Theo Kranz Versand	24, 25
Tradelink	39
Video & Game	67
World of Games	85
Zapp Games	51

"Samurai Shodown"-Comic von Michael Huberts aus Hildesheim. Hardware: Amiga 1200, Software: "Deluxe Paint 4".





# SECOND HAND ZONE



**Sammler, laßt die Korken knallen! MAN!AC eröffnet feierlich die vielfach geforderte Kleinanzeigenrukrrik. Statt Euch ein paar graue Seiten vor die Nase zu klatschen, findet Ihr in jeder Ausgabe persönliche Tips und Infos zu angebotenen und gesuchten Spielen und Konsolen.**

**Achtung, Splatterfreaks: Anzeigen mit indizierten Spielen (oder verstümmelten Abkürzungen) drucken wir nicht. Für jede Anzeige berechnen wir einen Unkostenbeitrag von 5.- DM, den Ihr bar oder in Briefmarken beilegt (keine Schecks!). Viel Spaß!**

## SUCHE:

### NINTENDO

**Gebrauchte SNES-Spiele.** Schriftl. Angebote an: Silke Warnest, Ludwig-Auerbachstr. 10, 77718 Gengenbach. Porto zahle ich.

**An alle Ultra 64-Besitzer!** Bin bedauernswürter Nintendo-Fan ohne Gelder. Bitte um selbstgemachtes Video von Metroid 3D oder anderer Software. Schicke Tape zurück! Tel. 08251/4397

**Schneewittchen, Tom & Jerry, Asterix & Obelix, DKC** (alles dt) für SNES. Tel. 0211/9242212 (Anke Tölzer)

**Billige Shoot'em Up** (insb. Gleylancer), **Jump'n'Runs, Jump'n'Shoots** für SNES, MD & PS. Biete div. Spiele (u.a. Stunt Race FX, E.C. Soccer). Benjamin Herzog, Haselweg 5, 25524 Oelisdorf

**SNES + Netzteil + Pad (auch defekt)** bis 50 DM. Tel. 05401/31666 (ab 17 Uhr)

Monster Max für Game Boy. Kaufe oder Tausche gegen SNES-Spiel! Tel. 07805/5932

**Soundtrack CD von Killer Instinct & Final Fantasy 3.** Suche Secret of Evermore. Zahle gut! Tel. 05222/83380

### SEGA

**Saturn Spiele,** z.B. Bug, Shinobi X & Pebble Beach Golf. Nur dt. Versionen! Verk. Amiga 500-Games, z.B. Dawn Patrol, Erben der Erde uvm. Preise VHS. Tel. 02307/73884

**Saturn-Konsole und neue PSX-Spiele.** Tausche auch gegen PSX + 8 Spiele + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel. Tel. 0291/1798

**Saturn Games, auch Importe, vorwiegend Rennspiele,** zahle bis 50 DM. Tel. 08642/60124 (bis 15 Uhr, Stefan)

**Sega Saturn für höchstens 300-350 DM.** Er sollte gut erhalten sein. Tausche auch gegen SNES + 2 Pads + Mario Paint und 150 DM. Dennis Neitzel, Hasselerstr. 24c, 40822 Mettmann

**Alle Star Trek-Spiele für MD/SNES.** Habe E.H. Boxing, Castlevania, Probotector, Eswat (MD). Vortex, Super Soccer, Royal Rumble (SNES). Suche auch Spiele für MS+NES. Tel. 02582/5844 (ab 16 Uhr, Ronny)

### PLAYSTATION

Crazy Ivan, Aliens, Thunderhawk 2, Rayman, Shell Shock, WC3, Tekken, Toshinden, Viewpoint, Magic Carpet & Theme Park. Tausche auch. Tel. 04962/5675 (Jürgen Scheffler)

**Playstation-Konsole.** Tel. 06155/78524 (Dennis)

**(Ver)kaufe & Tausche PSX-Spiele & Animes.** Verk. außerdem S. Sidekicks 3 für NG-CD. Tel. 0221/738979

**Ridge Racer jp. bis 40 DM,** Linkkabel & Namco-Pad. Suche günstiges 3DO-Gerät bis 300 DM. Markus Zall, Hallemannstr. 2, 90762 Fürth

**Kileak, Lemmings 3D, u.a.** Biete bis zu 35 DM. Verk. auch ältere MD & SNES-Spiele. Tel. 0991/9514 (16-19 Uhr, Roland)

**Zuverlässige Tauschpartner** (gern auch zeitweilig) für Sony PS. Auch (Ver)kauf. J. Köhler, Zetkinstr. 11, 04779 Wernsdorf. Tel. 03436452457 (ab 18 Uhr)

**Günstige PSX-Spiele, z.B. Ridge Racer, D. Derby, Toshinden, WWF, usw.** Verk. MD1 + 6 Spiele für 700 DM. Angebote an Richard Scheungrab, Moosweg 2, 85235 Oberumbach

**Tausche & Kaufe Spiele für PSX.** Habe Wipe Out, Rayman, Tekken. Suche u.a. D. Derby, Discworld. Alles anbieten! Tel. 05121/38647

**Pal-Playstation für 300-350 DM** Tel. 08142/16425

**PSX-Neuheiten,** bezahle gut (bis 80 DM nur mit Hülle und Anleitung). Tel. 0351/2510645 (15-18 Uhr, Enrico)

**Theme Park (Pal) & Novastorm (Pal).** Torsten Schröbler, Buxtehudestr. 2, 18311 Ribnitz

**(Ver)kaufe & Tausche Software für dt. Playstation!** Habe Toshinden, D. Derby, Rayman, R. Racer, NBA Jam TE. Suche: K. Ivan, Warhawk, Viewpoint, Tekken usw. Tel. 04963/990143 (ab 19 Uhr, Bernd)

**Tausche 3DO-FZ10 (incl. 10 Games, 1 Pad, TV Videospiel-Converter)** gegen Playstation (mit mindestens 5 Spielen, 1 Pad, Memory Card). Lasse mit mir handeln. Tel. 06202/29380 (Erik Maslow)

**Spiele aller Art zu günstigen Preisen,** z.B. Novastorm und alle Neuerscheinungen. Schreibt mir mal: Jürgen Feger, Tannenstr. 2, 77716 Haslach

**Kaufe/tausche/verkaufe Sony PS + Saturn-Spiele.** Habe Ridge Racer 2, FIFA Soccer, usw. Eventuell auch Geräte! Anrufen lohnt sich bestimmt: Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr)

### 3DO

**Kontakt zu 3DO-Besitzern im Ruhrgebiet zwecks Briefkontakt & evtl. Spieletausch!** Marco Lohschelder, Gneisenastr. 38, 45472 Mülheim/Ruhr

**3DO mit Need for Speed & Road Rash.** Angebote an Stefan. Tel. 08642/60124

## EXOTEN

**Tausche MD2 gegen Turbo Express** und suche PC Engine-Games. Tel. 02361/81674

**Günstige Neo Geo Module,** z.B. Pulstar, Windjammers, SS2 oder Basketball. Bitte keine utopischen Preise! Suche außerdem Tips & Tricks und Neo Geo-Clubzeitschriften. Tel. 06482/1310

**PC-Engine-Spiele:** Gain Ground, Terra Cresta, u.a.; dt. Anleitung zu Fire Emblem + LR2 - Verkäufe ständig Cards: Devil Crush, 1943 usw., Super Graft & drei 16-Bit Cards 400 DM FP, sowie div. 3DO & PS-Spiele. Lars Nuerup, Harriesstr. 12, 24114 Kiel

**Spiele für Lynx, PC-Engine und Turbo Duo.** Tel. 0881/49193 (ab 18:00 Uhr)

## OLDIES

**Startropics, Castlevania 2, Megaman 4 & 6** und ständig jap. und am. NES-Spiele, wie Dragon Quest oder Final Fantasy. Tel. 0251/794935

**Oldie-Konsolen + Zub., auch Tausch,** habe Saba Videoplay-SF, Phillips 7000, Interton 4000, Universum TVMS + Kanone uvm. Suche Saturn Games. Nur im Raum Osnabrück! Tel. 0541/386369 Sa/So, Alex

**Atari Lynx-Spiele aller Art.** Angebote an H. Backstüber, Wilh.-Raabe-Str. 5, 65479 Raunheim. Tel. 06142/22842, Fax 998022

## SONSTIGES

**Jetzt kostenlos Mitglied werden im Next Generation-Club.** Info & Anmeldeformular gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Noldestr. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532 (ab 18 Uhr)

**Tauschpartner für PSX, SNES, MD, 32X, GB, GG, jp. NES & Mangas.** Suche 3DO, MCD, Jaguar, CDI, Saturn. Tel. 02625/6659 (Roland)

## VERKAUFE:

### NINTENDO

**60 SNES-Spiele,** z.B. Jungle Strike, Lord of Rings, Choplifter, Paws of Fury, Lufia, Illusion of Time. Tel. 04529/624 (ab 18 Uhr, Sönke)

**SNES + Turrican2 + Stunt Race FX + SMW + Mario Allstars + 3 Pads + AV-Kabel** für 300 DM. Tel. 0345/7820138

**Street Racer & Clayfighter 2** für je 60 DM, zusammen 100 DM. Stefan Hartmann, Parkstr. 13, 85435 Erding

Earthworm Jim 60 DM VB. Michael Schwarz, Rangenbergstr. 20, 72766 Reutlingen

**SNES-Spiele dt:** King A. World, SF2 Turbo, NBA Jam, Mario Allstars für je 40 DM. US-Spiele: Blackhawk & Slamasters für je 50 DM. Tel. 0711/8893118 (Mo-Fr 14-21 Uhr, Mirko oder Florian)

**SNES-Spiele:** S. Turrican 2 80 DM, Earthworm Jim us 70 DM, SSF2 us 70 DM, Mystical Ninja 35 DM. Tel. 07031/673774 (Michael)

**SNES: Starfleet Academy (us) incl. Adapter & P+P 60 DM.** Jag: Bruce Lee incl. P+P 60 DM. O. Born, Limbergerstr. 16a, 49080 Osnabrück. Tel. 0541/803501

**SNES + 8 Spiele und Game Boy + 9 Spiele** zusammen für 400 DM. Tel. 08531/41352

**Neuer Club in Thüringen sucht Gönner und Sponsoren,** damit er seinen Bestand an PC und CD-Roms erweitern kann. PC-Entertainment, Zeulenroda eV, Pfarrwinkel Nr. 3, Tel. 036628/82311

**Tausche Spiele für PSX, Saturn, SNES, PC CD-Rom.** Verk. für MCD Lunar 2 & Popful Mail. Suche & Tausche Animes (auch Spiele gegen Originale). Van Freise, Ebst 1, 25881 Tating, Tel. 04862/17337

**ALLES was billig ist!** Auch älteres, z.B. SNES, MD, GB, NES, Jag, GG & PSX-Spiele. Kann immer zahlen: Tel. 0821/792586 (ab 16 Uhr)

**Monitor mit Scart zum Anschluß von PS & Saturn.** Spiele für PS & Saturn (Destr. Derby, Bug!, Theme Park, Tekken). Suche außerdem alle möglichen Animes. Tel. 02246/5735 (17-20 Uhr)

**Artworks & Sammelartikel von Computer- & Konsolenspielen, sowie Anime.** Rainer Kiehl, Bernsteinstr. 8, 31275 Lehrte

**Komplettlösung zu Cadaver,** zahle 15 DM. Ralf Niedzwietz, Siedlung 20, 01561 Kalkreuth

**Suche den Amiga-Oldie Firepower** (bitte nur Original!) Wer hat die Gem'Z-Demo für den Amiga? Außerdem Interesse rund um das Neo Geo (Module, Tips & Tricks, Clubzeitschriften). Tel. 06482/1310

**Earthworm Jim Actionfigur** - Zahle jeden Preis und könnte mir auch ein Tauschgeschäft vorstellen. Tel. 06648/8182 Fax 8728 (Gerrit)

**Kaufe & Tausche SNES, MD, MCD, Jaguar, 3DO, PSX, Saturn, Neo Geo CD-Sammlungen** mit bis zu 30 Spielen; einfach alles anbieten. Tausche Sammlungen kreuz und quer, zahle sehr gut. Tel. 0172/8588721 (ab 16 Uhr)

**Mangas ab 18 Jahren in Englisch.** Chezzi Salvatore, Am Bräuberg 14, 85410 Haag an der Amper

**SNES incl. 50/60 Hz-Umbau + 20 Spiele + viel Zub.** Technisch & optisch ok. für mind. 1300 DM. H. Kühn, Cranachstr. 47, 79618 Rheinfelden. Tel. 07623/799951

**SNES + 8 Spiele** (NBA Live 95, Jungle Strike, DKC, usw.) + 2 Pads + SGB für 300 Sfr. André Erismann, Blotzheimerstr. 42, 4055 Basel, Schweiz. Tel. 3810275

**SNES + 2Pads + Mario Kart, S. Metroid, Earthworm Jim, Lemmings 2, Stunt Race FX, Starwing & F-Zero** für VB 400 DM. Auch einzeln! Tel. 0228/467254 (ab 19 Uhr, Sven)

**SNES mit 9 Spielen,** 6 Wochen alt, für 400 DM. Hans Hermann, Tramienerweg 26, 74321 Bietigheim-Bissingen

S. Turrican us, Sparkster, S. Tennis, Turtles je 45 DM. R-Type 3, SGB je 60 DM. S. Metroid, Secret of Mana je 70 DM. S. Turrican 2 + Turrican CD mit Unterschrift v. Chris Hülsbeck auf beiden Teilen für 190 DM VB. Alles 100% Ok mit Verpackung + Anleitung. David Baer, Flach-Fengler Str. 146, 50389 Wesseling

**Game Boy: Metroid 2 u.a.** - Andreas Grasser, Rudhartstr. 54, 80999 München

**Fifa 96 (nagelneu) 80 DM, Hunt for the Red Oktober us 20 DM, ISS 60 DM.** Suche Saturn-Spiele (auch Import). Tel. 05692/2909 (Diana Schmitt)



Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß vollständig ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



## VIDEO-CLIPS

### HURRICANE



Mit "Hurricane Live 2032" veröffentlicht "OVA Films" einen Vorgeschmack auf die deutsch synchronisierte "Bubble Gum Crisis"-Serie: Auf dem 40 Minuten-Tape findet ihr sechs Soundtracks der erfolgreichen Serie von passenden Baller- und Romantik-Schnipseln und Band-Aufnahmen begleitet. Wer



auf den Japano-Rock der Anime-Band "Priss and the Repliants" steht und 20 Mark locker aus der Hand gibt, sollte die Kassette anspielen. Kennt ihr die klassische Serie nicht, wartet lieber bis zum offiziellen Deutschland-Release und schnappt euch eine Probe-Kassette. Dem Sound-Tape lie-

## ANIME

### PATLABOR 2

Nach dem spannenden Virus-Thriller "Patlabor" (MAN!AC 9/95) starten die Kampfmechs zur zweiten Attacke. Die Fortsetzung "Patlabor 2" wurde 1993 in Japan zum Anime des Jahres erklärt, wir dürfen die europäische Fassung erst jetzt, zwei Jahre später feiern. Nach dem großen Sturm des ersten Teils steht Japan kurz vor dem Zusammenbruch. Mit Scheinbombardements verwirrt eine mysteriöse Terror-Clique das Militär, Giftgasalarm im Herzen von Tokyo schüchtert die Bevölkerung ein. Patlabor-Pilotin Nagumo rückt der Gangster-Organisation jedoch auf den Schutzschild. Dabei stellt sich ihr ehemaliger Lehrer und Liebhaber Tsuge als Führer der anarchistischen Vereinigung heraus – ein taktisches Genie, das sein Hauptquartier auf einer Insel nahe Tokyo aufgeschlagen hat. Nach der Zerstörung aller Labor-Einheiten der Armee bleibt Japan eine letzte Chance: Ein alter



Großangelegte Terroristen-Attacke: Kampfhubschrauber und Düsenjäger zerstören die Patlabor-Einheiten im streng bewachten Silo.

Zulieferungstunnel, der direkt ins Inselhauptquartier der Bösewichte führt, jedoch am Ausgang schwer bewacht wird. Da die Festung gut bewacht und luxuriös bewaffnet ist, schnappt sich Nagumo ihren Patlabor und bereitet sich auf den finalen Kampf gegen ihren einstigen Meister vor. Wie schon im ersten Teil machen Spannung und die tiefgründige Thematik den Flair von

"Patlabor 2" aus. Im Gegensatz zum Vorgänger wird weniger Baller-Action geboten, dafür verfangt ihr euch in einem Handlungspuzzle, das sich im Laufe der mitreißenden 108 Minuten zu einem durchdachten Cyber-Thriller zusammensetzt. FX-Fans werden ebenfalls bedient: Leuchtender Nebel und glitzernde Schneeflocken funkeln auf eurem Fernsehschirm. oe



Provoziert ein Bomber den dritten Weltkrieg oder handelt es sich um einen Scherz der Terroristen? In wenigen Sekunden haben die Abfangjäger Sichtkontakt...



Manga/ACOG, 108 Minuten, englisch, ohne Altersbeschränkung.



Der düstere Kampf-Cyborg entpuppt sich nach hartem Kampf als ehemaliger Partner von Angel.

## ANIME-SERIE

### ANGEL COP

Future Cop-Freaks und Fans des ersten Teils (Test in MAN!AC 8/95) können aufatmen: Endlich sind die restlichen fünf Teile der spannenden Serie erschienen. Während deutsche Fans pro Episode um die 30 Mark hinblättern, kommen die Nippon-Fans schlechter weg: In Japan erschien "Angel Cop" in einer streng limitierten Auflage und ist pro Tape umgerechnet ca. 200 Mark wert – der weite Weg nach Europa hat auch seine Vorteile.

## COMIC

### GHOST IN THE SHELL

Mit den knapp 100 Seiten starken "Ghost in the Shell"-Bänden übersetzt Ehapa die dritte Serie von Masumune Shirow. Als Major einer Spezialeinheit erledigt der weibliche Polizei-Cyborg Motoko Kusanagi die Schmutzarbeit japanischer Politiker: Geiselbefreiung, Spionage und heftige Feuergefechte gehören zum Alltag der knackigen Manga-Schönheit, die in Japan gerade mit ihrem ersten Kinofilm Karriere macht. Motokos knallharte Polizeieinsätze sind realistisch konstruiert, allerdings präsentieren sich Handlung und Charaktere oberflächlicher als die "Appleseed"-Serie. Shirows Zeichnungen sind detailliert und impulsiv, Slapstick und schwarzer Humor dominieren. Neben Schwarz/Weiß-Seiten überrascht der Comic mit 22 einfühlsam kolorierten Aquarell-Tafeln (siehe links). Ein gefundenes Fressen für Manga-Fans, aber schwächer als die übliche Shirow-Kost. rb





gen übrigen drei Anime-Postkarten für exzessive Sammler bei .oe



"Stillgestanden!" – Trotz bedingungsloser Disziplin ist die Armee gegen die hinterhältigen Angriffe machtlos.

Angels  
Leitspruch:  
"I am Angel, but I  
can also be a bitch –  
when I want to!"



Nachdem Angel den Obermottz der Terrororganisation "Red May" ausgeschaltet hat und ihr Partner Raiden unter geheimnisvollen Umständen verschwand, stellt sich gleich ein ganzer Haufen neuer Gegner: Düstere Gestalten mit psychischen Gewalten rotnen die übriggebliebenen Terroristen aus. Obendrein erscheint ein schwer gepanzerter Cyborg auf der Bildfläche, der prompt mit den Psycho-Jägern eine Schlägerei anzettelt. Während sich Jäger und Cyborg schließlich als Freunde entpuppen, zeigt sich eine neue Gefahr: Die Psycho-Jäger haben die mächtige Lucifer mitgebracht, die nach dem Ableben aller Terroristen Amok läuft. Eher nebenbei entdeckt Angel auch noch das geheime "H-File"-Projekt, die Verbindung zwischen Terror und korrupten Mächten in der Regierung. "Angel Cop" setzt auf pure Action: Verfolgungsjagden aus der Raser-Perspektive und Ballereien in schnellen Schnitten dominieren die Handlung. Nachdem jedoch das Geheimnis um die Terroristen und Lucifer in den ersten vier Teilen gelüftet wird, wirken die letzten zwei



In den Kampf mit der Terroristenvereinigung "Red May" mischt sich die Jägerin "Lucifer" ein, die mit ihren psychischen Kräften sogar Häuser einäschert.

Teile etwas aufgesetzt: Eigentlich dreht sich die Story dann nur noch um die finale Auseinandersetzung. Action-Fans sind mit "Angel Cop" gut beraten, Freunde komplexer Storys schenken sich die letzten zwei Teile.

Manga/ACOG,  
6 Teile, je 60 Minuten, englisch,  
ab 18 Jahren.





# REISENDE IM DATENSTROM

## Im Netz der MAN!AC

Eifrige Websurfer haben uns längst aufgespürt: Seit Dezember letzten Jahres besetzen die MAN!ACs im Internet, und zwar auf dem Entertainment-Server von netville, einen virtuellen Vorposten. "M@N!AC" richtet sich an ungeduldige Video- und Computerspielfans, die News, Gerüchte und Testergebnisse nicht erwarten können. Was Ihr bis zum 31. Dezember unter der Adresse <http://www.netville.de> im WWW fandet, war ein Beta-Posting, das Surfern die Chance für Kritik und Feedback geben sollte. Ab Januar versorgen wir Euch wöchentlich mit einer Dosis "M@N!AC". Dabei werden wir jedoch nicht alle Inhalte in diesem Turnus wechseln: Die recherchaufwendigen Features bleiben bis zu vier Wochen im Netz (und wandern dann in unser Archiv), die Interviews mindestens vierzehn Tage. Wöchentlich ausgewechselt werden Tests und News, das "Fleisch" der Weekly M@N!AC, sowie Links und Euer Mailiac-Feedback. Daß sich unser Online-Service im Lauf der Monate ändern wird und vom Rumpfmagazin zum umfassenden Informations-Anbieter der Video- und Computerspielszene wachsen wird, hängt auch von Eurem Feedback ab. Tobias erwartet die Nörgeleien und Tips der Cybernauten, um (in Absprache mit dem restlichen MAN!AC-Team) konstruktive Anregungen umzusetzen.

### Was findet Ihr wo?

Die wichtigsten M@N!AC-Rubriken sind in unsere ersten Webseiten bereits eingebaut. Ein exklusives "Feature" eröffnet jede Online-Ausgabe, ein Bericht aus den USA, Japan und Europa, eine Hintergrundreportage oder Marktanalyse. Unser erster Aufmacherartikel, der bis Ende 1995 gepostet war, berichtete aus Tokyo von der Shoshinkai-Messe. Auch von den ECTS-Messen in London, der CES in Las Vegas, der E3-Show in Chicago, der Imagina in Monte Carlo und allen anderen wichtigen Videospiel-, Medien- und Entertainment-Ausstellungen werden M@N!AC-Cybernauten berichten. Spätestens einen Tag nach Torschluß der Veranstaltung findet Ihr eine Zusammenfassung der Ereignisse, Insider-Aussagen und erste Bilder. Das Interview ist ebenfalls ein regelmäßiger Bestandteil der M@N!AC. Kürzer und prägnanter als in der gedruckten MAN!AC, stellt Euch das Interview in monatlichem Zyklus



**Feature**  
Shoshinkai-Messe in Tokyo, Teil 1

Die Ultra 64, die in Japan als Nintendo 64 markiert wird, war der Star der "Shoshinkai Space World 95". Hier der Marktüberblick: sechs bis sechzigtausend 64-Bit-Technik, die komplett experimentelle 3D-Party-Lösungsmacher, von Arcadia bis Turbo, präsentieren ausschließlich Super-NES-Software, verpackt auch in Modulen für Virtual- und Game Boy.

Trotz seiner Größe in sich selbst: Das ist die Nintendo 64 eine souverän gesteuerte Konsole mit vier getrennten Joy-Buttons an der Vorderseite und einem Stick für die Bedienung. Die Konsole ist in einem sehr eleganten Design verpackt, das dem Game Boy in seiner schlichten Formel nachempfunden ist. Die Konsole ist in einem sehr eleganten Design verpackt, das dem Game Boy in seiner schlichten Formel nachempfunden ist.

Die Konsole ist in einem sehr eleganten Design verpackt, das dem Game Boy in seiner schlichten Formel nachempfunden ist.

Die Startausgabe der M@N!AC war das erste deutsche Medium mit Nintendo-64-Berichterstattung (oben). Mittlerweile befinden sich Tests und Artikel vom 1.12.1995 im Archiv – seit Anfang Januar erfährt unser Online-Spielmagazin ein regelmäßiges Update.

## inter view

einen bekannten Kreativen der Spieleszene vor. "Wipe Out"-Schöpfer Andy Yelland war der erste Coder, der sich unseren Fragen stellte. Unter Tests findet Ihr die brisantesten Neuerscheinungen der Woche, von MAN!AC-Redakteuren kurz besprochen und kritisiert. Ein bis fünf Sterne verraten Euch, ob es sich beim jeweiligen Spiel um Software-Schrott oder einen Überflieger handelt. Die Tests zu aktuellen CD-ROM-Spielen werden in Zusammenarbeit mit Fachredakteuren der Zeitschrift PC Player erarbeitet. Ältere Tests wandern automatisch ins Archiv. News (kurze Meldungen aus der internationalen Konsolen- und Computerszene), Out Now (ein Überblick über Neuerscheinungen im deutschen Fach- und Importhandel), Links zu ausgewählten Servern und das Mailiac-Forum runden unsere Angebotspalette ab. Das oben angesprochene Archiv befindet sich noch "under construction". Momentan sind wir noch am Grübeln, ob wir ein gewaltiges "Tips & Cheats"-Depot, eine Artikel-Sammlung oder gar Winnies "Alle Spiele dieser Welt"-Datenbank (momentan 7900 Eintragungen von 1972 bis 1996) in unser Archiv stellen. Verratet uns Eure Wünsche! Nach dem Posting der Startausgabe ließen Kritik und Anregung nicht lange auf sich

01.12.1995

## MAN!AC

**FEATURE: Shoshinkai-Messe in Tokio**

Das Ultra 64, das in Japan als Nintendo 64 vermarktet wird, war der Star der "Shoshinkai Space World 95". Hier der Marktüberblick: sechs bis sechzigtausend 64-Bit-Technik, die komplett experimentelle 3D-Party-Lösungsmacher, von Arcadia bis Turbo, präsentieren ausschließlich Super-NES-Software, verpackt auch in Modulen für Virtual- und Game Boy.

**INTERVIEW**  
Andy Yelland (Pyroptics) über die PC-Umsetzung "Wipeout" und Zukunft des Konsolenmarkts

**NEWS** - Der MAN!AC Nachrichtendienst  
Electronic Arts im M4-Dreamteam - Netscape kooperiert mit Nintendo

**OUT NOW**  
Reise-Durchblick: Was gibt's Neues in den deutschen Videospiel-Geschäften?

**REVIEWS**  
Tests der Woche: Virtua Fighter 2 (SAT), Loaded (PS), Pinocchio (SN), Crazy Ivan (PS) und Fabel Assault II (PC-CD-ROM)

**LINKS**  
Von MAN!AC empfohlen: Links zu interessanten Seiten des WWW

**ARCHIVES**  
Tests und Hardwareinformationen - Under Construction!

**mailiac**  
Der Leser- und Diskussions-Forum der MAN!AC Online

## feature

aus Tokyo von

der Shoshinkai-Messe. Auch von den ECTS-Messen in London, der CES in Las Vegas, der E3-Show in Chicago, der Imagina in Monte Carlo und allen anderen wichtigen Videospiel-, Medien- und Entertainment-Ausstellungen werden M@N!AC-Cybernauten berichten. Spätestens einen Tag nach Torschluß der Veranstaltung findet Ihr eine Zusammenfassung der Ereignisse, Insider-Aussagen und erste Bilder. Das Interview ist ebenfalls ein regelmäßiger Bestandteil der M@N!AC. Kürzer und prägnanter als in der gedruckten MAN!AC, stellt Euch das Interview in monatlichem Zyklus



Ihr findet "M@N!AC weekly" auf dem netville-Server unter Medien (<http://www.netville.de/media/magazin/maniac/>). Neben Videospielen werden auf netville auch Film und Musik ausführlich behandelt.

## mailiac

warten. Neben Lob und vernichtenden Nörgeleien der lieben Kollegen (erstes von Heini L., letztere von Michael Kim), meldeten sich berühmte Online-Plaudertaschen wie F. Schober mit kritischem Kommentar zu Wort. Das Echo war überwiegend positiv: "Es spricht für Euch, daß Ihr Euch im Cyberspace als deutsche, journalistische Gamemag-Spitze versucht. Für mich als regelmäßigen Leser des Stammhefts und fleißigen Onliner eine interessante Kombination!" schrieb uns ein Cybernaut und riet zur Einführung einer "Screenshot/Artwork-Ecke" und einem Artikel über die "(Un-)Seriosität deutscher Versandhändler". Ein anderer faßte sich noch kürzer: "Geiler Server! Ihr seid mit Abstand das genialste Mag der Szene!". Auch die kritischen Mails haben wir natürlich gelesen. Auf einen Abdruck wollen wir an dieser Stelle jedoch verzichten – kein Platz mehr!, wi

netville media magazine



[www.netville.de](http://www.netville.de)  
netville.de is copyright by digital world publications



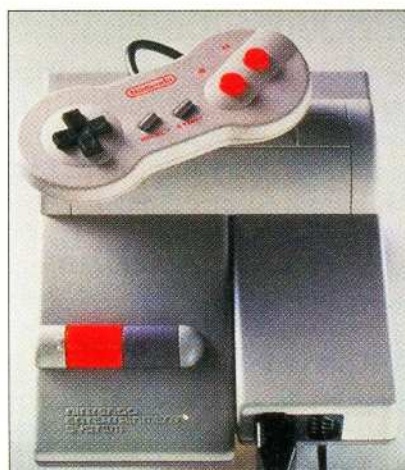




# 8-BIT REPLAY



## DER LONGSELLER NES



### NES

Hersteller: Nintendo, Japan

Erscheinungsjahr: 1983

Erstes Spiel: Donkey Kong

Spieleentwicklung bis: 1995

Anzahl der Spiele: um die 1200

Meistverkaufte Spielkonsole aller Zeiten  
mit unendlich vielen Spielen  
& jedem erdenklichen Zubehör.

**A**ngesichts des weltweiten Erfolges gab es im Lauf der Zeit alles nur erdenkliche Zubehör. Vom Joyboard, über eine Lichtpistole und Konamis Laserscope-Helm, bis zur ominösen Strickmaschine, einem ferngesteuerten Roboter und dem Power Glove reichte die Palette.

**W**er hätte das gedacht: 1984 veröffentlicht der ehemalige Spielkartenhersteller und Game & Watch-Erfinder der Nintendo eine Konsole, die die Branche fast zehn Jahre dominieren sollte. Als der Videospiegelmarkt in Europa total am Ende war, eroberte das Famicom (Family Computer) die Herzen von Millionen japanischer Kids. Mit Spielen wie "Donkey Kong", "Mario Bros.", "Clu Clu Land" und "Excite Bike", dem ersten Miyamoto-Videospiel, startete Nintendo eine Erfolgsstory, die unwiederholbar scheint.

In Fernost überrollte das Famicom die Konkurrenz gleich zum Start: Das Master System spielte dort nie eine wichtige Rolle, ähnliches wiederholte sich zwei Jahre später in den USA. Den absoluten Durchbruch landete das Nintendo Entertainment System – wie das Famicom außerhalb Japans betitelt wurde – mit "Super Mario Bros.". Weltweit wurden von dem 256-KBit-Modul 40 Millionen Stück verkauft. Später setzt Nintendo die hauseigenen Bestseller mit der "Zelda"-Serie und weiteren Mario-Episoden fort. Der Erfolg des NES

beruhte jedoch nicht nur auf Nintendo-Kompetenz, auch die überragende Unterstützung durch Fremdanbieter zeigte Wirkung. Kaum ein Arcade-Hit, keine Sportart und kein Spielgenre blieb dem NES vorenthalten. Den größten Verdienst hatte Konami, die sich in den späten achtziger Jahren den Ruf als bestes Software-Haus der Welt zurechtprogrammierten. Nicht nur die Spielautomaten, vor allem die technisch und spielerisch vortrefflich inszenierten NES-Module begründeten diese lange Zeit unangefochtene Position: Die "Gradius"-Serie, drei "Castlevania"-Episoden, eine Handvoll Sportspiele und Lizenztitel wie "Goonies" und "Tiny Toons" zählen zu den absoluten Klassikern.

Amerikanische und europäische Entwickler gingen in dem spielstarken Konzert japanischer Anbieter lange Zeit unter. Erst 1986 starteten US-Firmen mit NES-Spielen, jedoch war die Qualität insgesamt bescheiden. Später kamen Hunderte von Spielen aus Übersee, bis auf wenige Ausnahmen blieb die Spielspaßflagge auf Halbmast. Acclaim war übrigens schon damals sehr aktiv und durfte als erste amerikanische Firma in Eigenregie Cartridges fertigen – alle anderen Anbieter mußten die Module bei Nintendo kaufen. Europa reagierte wie üblich mit jahrelanger Verspätung und erwachte erst dann, als die Hochphase des NES längst vorbei war. Eine kleine englische Firma war allerdings flotter und verkaufte ihre NES-Spiele an japanische Software-Companys: Rare, heute zu 25 Prozent in Nintendo-Besitz und weltweit geachtetes Software-Haus, zeichnete u.a. für "R.C. Pro-Am", "Wizards & Warriors" und "Solar Jetman" verantwortlich. Schon komisch, daß sich damals keiner so recht für die cleveren Insulaner interessierte.

Daß Europa hinten war, ist nicht nur den Europäern anzukreiden, auch die zögerliche Veröffentlichungspolitik von Nintendo zeigte Wirkung. Das Master



Das "alte" NES im Super Set: Konsole mit Multi-Player-Adapter und einem Drei-Spiele-Modul.

System war jahrelang führend, die Dominanz des NES auch später nie so klar wie in Japan und den USA. Kein Wunder, kam doch das NES erst 1987 in Deutschland auf den Markt, litt jahrelang unter akutem Spiele-Mangel und wurde erst mit der Gründung von Nintendo of Europe in Großostheim 1990 vernünftig vermarktet.

### DIE BESTEN SPIELE

- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| <b>Super Mario Bros. 3</b>    | Die Krönung des Jump'n'Run-Genres und eines der innovativsten Spiele aller Zeiten.                         |
| <b>Legend of Zelda</b>        | Der Urvater des Action-Adventure verzaubert mit schlichter Grafik, aber brillanten Rätseln & toller Story. |
| <b>Gradius 2 (nur Import)</b> | Das beste Shoot'em-Up der 8-Bit-Generation: Technisch & spielerisch hochkarätige Weltraum-Action.          |
| <b>Probotector 1 &amp; 2</b>  | Beide Episoden garantieren spannende, innovative und abwechslungsreiche Zwei-Spieler-Action.               |
| <b>Castlevania 3</b>          | Krönender Abschluß der NES-Grusel-Trilogie: Spielerisch interessanter als Teil 4 auf dem Super NES.        |

Heute erscheinen immer noch vereinzelt NES-Spiele, jedoch hat die 8-Bit-Generation ausgedient – zumindest in den Geschäften, zu Hause bleibt das NES noch lange aktiv. Die einzigartige Spielepalette ist immer gut für eine Überraschung, manche Klassiker leben in 16-, 32- und 64-Bit-Fortsetzungen weiter und bleiben uns immer als zeitlose Spielspaß-Knüller in Erinnerung. mg



"Mighty Bomb Jack": Brillantes Hüpfspiel, das leider nie nach Europa kam.



"Excite Bike" war das erste Spiel des Mario-Erfinders Shigeru Miyamoto



"Defenders of Dynatron City" beendete die NES-Aktivitäten von LucasArts



# LAST RESORT

**500 MARK** KÖNNT IHR EUCH VERDIENEN, WENN WIR EUREN CHEAT ZUM „TIP DES MONATS“ WÄHLEN.

WER MITMACHEN WILL, SCHICKT UNS SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) ZUSAMMEN MIT SEINER BANKVERBINDUNG. WER ETWAS ZEICHNEN MÖCHTE, BENUTZT DAFÜR BITTE NUR WEISSES PAPIER. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:  
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH • MAN!AC • „TIPS & TRICKS“**  
**WALLBERGSTR. 10 • 86415 MERING**

## BATTLEARENA TOSHINDEN



Nachdem wir Cupido, den Oberendgegner von "Toshinden" in der Saturn-Version gefunden hatten, haben wir den gleichen Trick auf der Playstation ausprobiert. Um gegen ihn zu spielen, dürft Ihr kein Match verlieren! Am einfachsten ist das mit der Spielfigur Duke, der dank seines Schwertes aus sicherer Entfernung trifft.



Entscheidet Euch für Duke und stichelt den Gegner mit Eurem Schwert.



Verliert Ihr keines der Matches, erscheint Cupido als letzter Gegner.

## MICKEY MANIA



Am Ende des zweiten Levels fahrt Ihr mit einem Fahrstuhl zum Labor des Mad Doctor. Wenn der Lift anhält, steigt Ihr kurz aus, geht aber sofort wieder zurück. Der Aufzug fährt ein Stockwerk weiter nach oben und entläßt Euch in einen Gang voller Extras. Nach einiger Zeit stoßt Ihr auf Euer Ebenbild, das Euch erschreckt anstarrt. Diese Abkürzung bringt Euch direkt in den dritten Level!



Wenn der Fahrstuhl stehenbleibt, steigt Ihr kurz aus und fahrt dann ganz hinauf



Ihr fallt in einen dunklen Gang und könnt Extras zusammenklauben.



## WARHAWK



World of Games in Heidelberg war so freundlich, uns ein paar Codes zum Action-Spektakel "Warhawk" durchzufaxen. Unterstützt wurden die Videospiel-Fachleute dabei von Tanja Brinkmeier aus Bünde, die uns in ihrem Brief mit "Auch Mädchen spielen Videospiele" begrüßte.

### Abspann

□□ ○□×□△

### Weapon Upgrade

□ ○□△××□

### Unverwundbarkeit

○○○ ×□××

### Unendlich Waffen

△△○△□△△×

### 9999 Flush Bombs

□○□□△×△△

### Kali Mode

×○○□×△○△

### Preview Movie

△× ○○×△□

### Level 1

○△△×○○□○

### Level 2

×△×□□△□△

### Level 3

□△×××△○□

### Level 4

△○△○△×□□

### Level 5

△×△□○×○○

## GEX



Wer das Abenteuer des Mini-Sauriers nicht ohne Cheat meistert, reißt sich unendlich viele Leben unter die Krallen. Geht in den Pause-Modus, haltet Knopf R gedrückt und gebt die Kombination ◀, C, ▶, ▶, ▶, A, C, ▶, ▶, A ein. Hat's geklappt, zeigt die Lebensanzeige "99".

START, R + ◀ C ▶ ▶ ▶ A C ▶ ▶ A



## EARTHWORM JIM SPECIAL EDITION



Immer wieder zu beobachten: Wenn die Fortsetzung eines erfolgreichen Spiels erscheint, erfreuen sich auch die Vorgänger wieder größerer Beliebtheit. Für alle Regenwurm-Fans deshalb die Level-Codes zum Mega-CD-Abenteuer.

## PRIMAL RAGE



In der letzten MAN!AC haben wir mega-komplizierte Cheats zu "Primal Rage" veröffentlicht, für diese Nummer haben wir einen besonders einfachen ausgegraben. Um in das geheime Option-Menü ("Cheat Menu") zu gelangen, drückt Ihr die folgenden Tasten im Hauptmenü:

L L L R R L L R R R L R

## MECHWARRIOR



Wer bei "Mechwarrior 3050" mit unendlich viel Munition an den Start gehen möchte, gibt als Paßwort M1R0G3 ein. Danach könnt Ihr nach Lust und Laune alles zerdeppern, was Euch in die Quere kommt.



## X-MEN



Gerade erst auf den (japanischen) Markt gekommen, schon hält Saturn-Spezialist Velimir Tatlovic aus Mühlheim einen patenten Cheat bereit. Auf seinem Fax hat er uns erklärt, wie Ihr Akuma, den Obermütz von "Super Street Fighter 2 Turbo" anwählt. Hierzu geht Ihr im Charakter-Auswahl-Screen für eine Sekunde auf das Konterfei von Spiral und schickt den Cursor dann schnell nach rechts auf Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red und wieder auf den Silver Samurai. Wartet dort eine weitere Sekunde und drückt Z, A und C gleichzeitig. Habt Ihr das richtige Timing raus, erscheint Akuma.

### Asteroid One



### What the Heck



### Bug Bruty



### Asteroid Two



### Down the Tubes



### Asteroid Three



### Bungee



### Asteroid Four



### Lab



### Asteroid Five



### Peter Puppy



### Asteroid Six



### Intestines



### Asteroid Seven



### Buttville





## KING ARTHUR

**SN** Wenn Ihr Enix' Abenteuerspiel frühzeitig beenden wollt, reist mit Arthur und seinen Football-Freunden in das fünfte Jahrhundert und wieder zurück. Dann geht Ihr in den Paßwort-Bildschirm und wählt an allen fünf Stellen das Mädel aus. Drückt START und schon genießt Ihr den Untergang von Morganas Reich samt eindrucksvollem Feuerwerk.



## DESTRUCTION DERBY

**SN** Verbesserungswürdig ist unser Cheat aus der letzten MAN!AC. Wer das Auto unzerstörbar machen wollte, kam mit dem Paßwort "IDAMAGE" leider nicht sehr weit. Doch Tobias Herbst und Stefan Peters haben herausgefunden, wie's richtig funktioniert:

"IDAMAGE!"

## BATMAN FOREVER

**SN** Maximilian Mück aus Ockenheim war der erste Leser, der uns verraten hat, wie Ihr beim jüngsten Batman-Abenteuer die Level anwählt und geheime Waffen kassiert. Dafür drückt Ihr im Option-Menü die folgende Kombination:

◆ ◆ ◆ ◆ A B Y

Die ergatteten Spezialwaffen funktionieren wie folgt:

Bat Cutts: ◆ ◆ X

Homing Batarang: ◆ ◆ ◆ Y

Rocket Boots: ◆ ◆ ◆ X

Holographic Decoy: ◆ ◆ ◆ ◆ A + B

## DIGITAL PINBALL

**SATURN** Ebenfalls von Maximilian Mück aus Ockerheim kommen drei brandheiße Cheats zum vorbildlichen Saturn-Flipper, den wir Euch in MAN!AC 10/95 vorstellten. Abspann: Im Titelbild C, B, A, A, B, C, Y, Z, X, ◆, ◆, START drücken. Neuer Flipper: Im Titelbild X, Y, Z, X, Y, Z, C, B, A, ◆, ◆, START drücken. Soundcheck: Im Titelbild X, X, Y, Y, Z, Z, A, A, B, B, C, C, START eingeben.

## RAYMAN

**PS** Uwe Schurmann aus Duisburg hat uns ein paar Codes zum Playstation-Abenteuer von "Rayman" geschickt. Wenn Ihr eines der ersten drei eingibt, startet Ihr mit allen Leben, die anderen drei solltet Ihr mal selbst ausprobieren.

FJN7ZW62HM

7?CPPW6N9M

7?C?ZW6W9M

?GNOF3QBHV

B?WSP!6T9Z

B6WOZ!QT9Z

## UNIRALLY

**SN** Wem es zu schwierig ist, "Unirally" komplett durchzuspielen, aber trotzdem den Abspann sehen will, der hält im Titelbild (sobald die ersten Optionen erscheinen) ◆, L, R gedrückt und gibt dann B ein. Das Titelbild müßte auf der Stelle verschwinden, das Abspannbildchen erscheint.

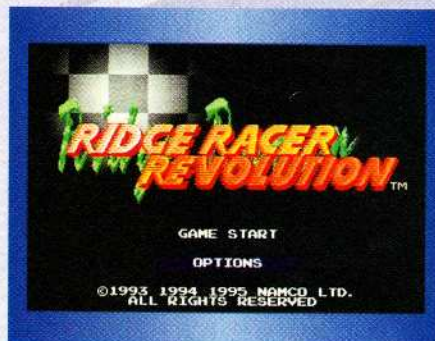
◆ + L + R, B

## SEGA RALLY

**SATURN** Um in den Mirror-Mode (spiegelverkehrte Strecken) zu gelangen, haltet Ihr im "Championship"-Modus Knopf Y gedrückt und geht in die Fahrzeugauswahl. Wer den Hyper-Car mit extrem guter Kurvenlage sucht, hält in der Auto-Auswahl den X-Knopf gedrückt.

## RIDGE RACER REVOLUTION

**PS** Daß die Namco-Designer im neuen "Ridge Racer" wieder haufenweise Cheats versteckt haben, hat sich schon herumgesprochen. Genau wie beim Vorgänger könnt Ihr in der Auto- und Streckenauswahl per Tastendruck die Rotationsgeschwindigkeit und den Winkel verändern, im Titelbild bewegt und vergrößert Ihr bei gedrückten L- und R-Tasten das Spotlight.



## VIRTUA FIGHTER 2

**SATURN** Erst als wir Segas Marketing-Boß Torsten Oppermann mit stundenlangem "Sega Rally"-Entzug ohne Bewährung bedrohten, verriet er uns drei Geheimcodes zum neuen Polygonprügler. Die Kombinationen gebt Ihr jeweils im Player-Select-Screen ein.

Dural: ◆ ◆ ◆ ◆ A

Gold Dural: ◆ ◆ ◆ ◆ A ◆

Silber Dural: ◆ ◆ ◆ ◆ A ◆

Auch Andreas Gottung aus Schutterwald hat sich längere Zeit mit der Saturn-CD beschäftigt und ein erweitertes Options-Menü gefunden, in dem Ihr Stage Select, Stage Size, Replay Time und Slow Mode einstellen könnt. Hierzu spielt Ihr das Spiel komplett durch und drückt im Options-Menü zweimal R.

## VIRTUA COP

**SATURN** Wenn Ihr die Levels in der Reihenfolge "Beginner", "Medium" und "Expert" durchspielt, trifft Ihr auf Joe Fang. Nach dem Abspann wird der Auswahlbildschirm um einige Punkte ergänzt (z.B. "Ranking Mode"), außerdem könnt Ihr im Options-Menü auf "Free Play" stellen oder unter "Exit" den "Mirror Mode" oder "Book Keep" anwählen.

## MAZER

**3DO** Volle Power und Doppel-Turbo? Gebt A, C, C, A, B, B ein, sobald der Name der kommenden Stage auf dem Bildschirm erscheint. Um in das Option-Menü zu gelangen, haltet Ihr während des Full-Motion-Intros die Tasten L und C auf dem ersten Pad gedrückt.



## NEXT 3 TIME

MAN!AC NO. 3 ERSCHIEINT AM 14.02.96

## JEDE MENGE SPIELE-TESTS

**D**as neue Jahr geht so weiter wie das alte geendet hat – mit Dutzenden von Spieleneuheiten. 16-Bitter, Playstation & Saturn düsen durchs Weltall ("Gunbird"), treiben auffällig viel Sport ("NBA: In the Zone") und lassen Fäuste schwingen ("Street Fighter Alpha", "Tohshinden 2").

## SATURN-SCHOCK

**C**ore Design rüstet zum 3D-Gefecht: Nach "Thunderhawk 2" rollen gerenderte Panzer in die Redaktion. Wir bewerten Simon Phipps' martialische Endzeitvision "Shell Shock".



## MAN!AC auf Achse

**N**eben einem Messereport von der CES in Las Vegas lest Ihr Martin's Reisebericht vom Besuch der amerikanischen Westwood Studios, die ein paar hochinteressante Spiele für die 32-Bit-Konsolen in der Mache haben.

## ROLLENSPIEL TOTAL

**D**ie Rollenspielwelle schwappt nach Deutschland: Neben den 3D-Helden aus Segas "Mystaria" unterzieht sich u.a. "Breath of Fire 2" dem MAN!AC-Test. Roberts RPG-Schwerpunkt zeigt die neuesten Fernost-Hämmer und führt Euch ins Genre ein.

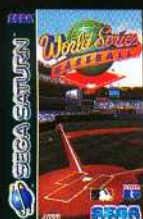
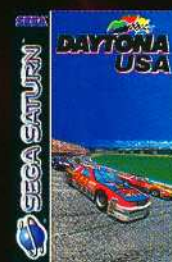
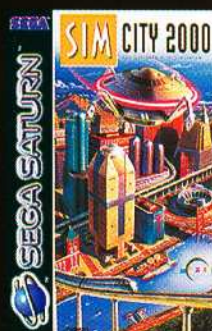
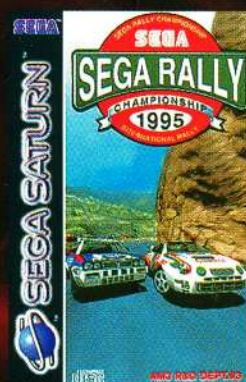
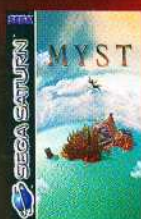
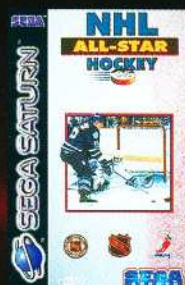


## BIG MOUTH

Das Hoch im Norden? Während der Hamburger CDi-Abteilung der Geldhahn zugeordnet wird, reorganisieren die Kollegen von Sega ihren Laden. Zumindest ein Teil der Mannschaft zieht nach Aschaffenburg in die Büros des Sega-Vertriebes Avalon. Der Hamburger MVL-Verlag schloß zeitgleich die Redaktionen "Game Pro" und "Electronic Entertainment". Während sich die Mannschaft um zwei verbleibende Magazine kümmert, wechselt "Total"-Chefredakteur H.-J. Amann ein paar Häuser weiter zu BMG Interactive. Dort trifft er zwar nicht mehr auf Sven Meyer (hat die Company verlassen), dafür auf einen weiteren Neuen, den Ex-Powerplayer Sönke Steffen.



# Aus Erfahrung besser: SEGA Software

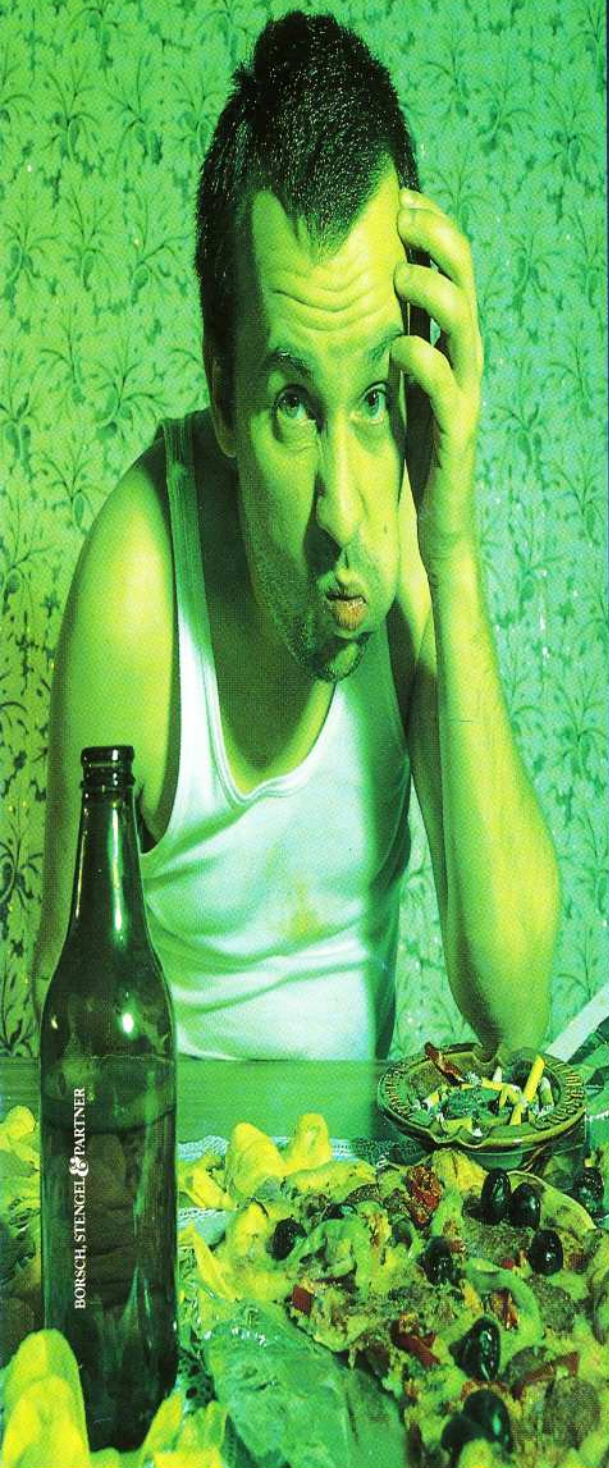


Der SEGA SATURN ist die ultimative Highend-Entertainment-Maschine unserer Zeit. Und nur für den SEGA SATURN gibt es die aktuellen Spielhallenknüller wie SEGA Rally, Virtua Fighter 2 oder Virtua Cop 1:1 umgesetzt. Alle kommen auf ihre Kosten. Action-Freaks wie Grusel-Fans, Fantasy-Liebhaber wie Comic-Süchtige, Rätsel-Freunde genauso wie Sportskanonen. Die jahrzehntelange Arcade-Erfahrung von SEGA macht sich deutlich bemerkbar. 30 Original SEGA-Titel bis zum Jahreswechsel und über 150 weitere Games, die 1996 erscheinen, sorgen dafür, daß der Spaß kein Ende nimmt.

the **SEGA**  
GAME is NEVER  
Over.



Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.



International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.



# INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE. MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.



Nintendo, SNES, NES, GAME BOY, the Nintendo Producer Seal and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI is a registered trademark of Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Unberechtigtes Kopieren, Verleihen oder Weiterverkaufen jeglicher Art strengstens verboten. KONAMI-Videospiele gibt es für Super Nintendo Entertainment-System, Gameboy, Sega Mega Drive, Sega Saturn, Sega Mega CD, Game Gear und Sony Playstation.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** "... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** "... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** "Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** "... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** "... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung...



Präsentiert von:

**ran**  
SAT.1 - FUSSBALL



KONAMI (Deutschland) GmbH,  
Postfach 560180, 60406 Frankfurt